AÇÃO
GAMES
PC: THE DIG + 12 LANÇAMENTOS
Das telas para os videogames, chegou:
TOY STORY
MEGA
Gargoyles • Garfield
SNES
Super Turrican 2
Boogerman • Gaguinho
PLAYSTATION
Wipeout • Destruction Derby
SATURNO
Virtua Fighter 2
Lute com a Dural
Opções secretas
250 golpes

Dupla dinâmica
CHICLE DE BOLA COM RECHEIO LÍQUIDO
ADAMS*
Bubbaloo*
SABOR ARTIFICIAL DE MANGA E PÊSSEGO
COLORIDO ARTIFICIALMENTE
1 UNIDADE
Manga e pêssego
no mesmo Bubbaloo.
Bubbaloo

A REVOLUÇÃO COMEÇOU

Se você não perdeu nossa edição especial com Ultra 64 na capa, então está esperto para o momento das mudanças que vêm por aí. Dê uma espiada no Shots pra você ver quantas notícias pipocando sobre a concorrência Sega x Nintendo x Sony x 3DO. E quem é ligadão em games, tem que ficar bem informado, enquanto detona seus jogos prediletos nas horas de folga. Por isso mesmo, não deixe de espiar a seção Multi: o mercado de 32 bits está pegando fogo e há uma enxurrada de lançamentos quentes para os micros. Se você não tem micro, não se preocupe. Assim como os jogos antes nasciam em Arcades e só depois pintavam nos videogames, na hora em que se inicia os jogos nascem também nos micros e, cedo ou tarde, migram para os videogames. É o que já está acontecendo com jogos como Doom, Wing Commander, Space Hulk, Mad Dog McCree e outros. Por tudo isso é que você deve ficar plugado em Ação Games.

COTAÇÃO

FRACO
REGULAR
BOM
ÓTIMO
CHOCANTE

SALADA X

TRUQUE DAS 1000 FACES

Esta é a Suzete Stimpel, a Suzi, redatora da Ação Games. É uma das pessoas que escolhe as fotos dos leitores pra serem detonadas. Agora, ela é quem foi DESTRUÍDA!!

Este é o Peu! Quando nasceu, seus pais o batizaram Peterson Ronaldo de Lima Ora. Mas agora podem chamá-lo de Peterson Jackson. Bad!! Uhu!

O QUE ROLA NO JAPÃO

Primeiro, gostaria de parabenizar Ação Games pelo progresso da revista nos últimos tempos. Fiquei contente ao saber que tudo o que ocorre no mundo dos jogos está chegando aí, simultaneamente. Congratulations. Mas muitas coisas que rolam por aí não chegam até aqui. Um exemplo dos bons? Killer Instinct. A Nintendo não lançou aqui nem em Arcade, nem para SNES.
Ocorreu como prevista a feira de Tóquio e o mais importante foi o Ultra 64. Tem qualidade gráfica equivalente ao dos consoles de 32 Bits CD's atuais. Mas quando afirmaram que o Super Mario só usava 50% da capacidade da máquina, gente, aí apavora. Vai ser bom demais. Enquanto o Ultra não sai, os fabricantes dos 32 Bits estão anunciando uma pancada de títulos. São mais de 200 para o Playstation e mais 200 para o Saturno. Entre os principais estão Virtua Fighter 2 e Sega Rally (para Saturno), Toshinden 2 e Ridge Racer Revolution (para PlayStation). Nos arcades, brilha Fighting Vipers by Sega. O Super NES continua firme por aqui, embora a lista de lançamentos tenha sido reduzida. Já o Mega tem só 4 títulos em preview. E eu que também tenho Mega, oh....
Gostei de saber que no Brasil também está passando o desenho de Street Fighter 2 na tevê. Aqui, o seriado acabou dia 27/11. Agora estão passando Virtua Fighter na Tokyo TV, além dos conhecidos Sailor Moon Supers, Dragon Ball Z, Weeding Peach e Gundam W, entre outros. Obrigado por tudo e sempre.

HELDER MAKIUCHI
Shizuoka-Ken, Japão

Saudações, Helder. Suas cartas são informativas e legais. Nem precisa elogiar a gente, viu?

Olha que capricho! Este é o melhor Shao Kahn que já pintou por aqui. Desenho do Wagner de Souza Freitas, de Arcoverde, PE

ACTRAISER 2

E aí, redação, tudo em cima? Gosto muito de Actraiser 2. Vocês têm alguma dica legal pra ele. Os chefes são muito difíceis.

ANTÔNIO POSSUELO
Jacareí, SP

Taí um velhinho que agrada e tem desafio pauleira. Temos uma dica legal. Para ir direto à última fase com 38 vidas basta fazer a seqüência MFMJ TVSY FVPX na tela de Passwords. Como os chefes desta fase são chumbo grosso, todas as vidas são bem-vindas.

BAZUCA

Gostaria de saber mais sobre o acessório Super Scope e quais são os jogos disponíveis para ela no Brasil.

MARCELO S. DE OLIVEIRA
Rio de Janeiro, RJ

A Super Scope é um acessório de tiro para o Super NES. Com funcionamento baseado em raio infravermelho (o mesmo do controle remoto), ela tem o formato de uma bazuca. É comercializada no Brasil pela Playtronic ao preço médio de 50 reais. Os jogos disponíveis são Battle Clash, Metal Combat, Yoshi'S Safari e TinStar, numa faixa de preço de 70 a 90 reais.

Power Sapo, extra nervoso! Este Battletoad é do André Pinheiro dos Santos, de São Paulo, SP

DOOM

Na matéria sobre este game para o SNES vocês informaram que ele tinha bateria para gravar o jogo. Mas eu não estou sabendo usá-la. Como ela funciona?

DANIEL CARLOS S. BRITO
Curitiba, RP

Provavelmente você está jogando num nível de dificuldade bem maneiro, né? O save game do Doom é meio sacana e só funciona do level 3 em diante, Daniel. Mesmo assim, ele só salva fases completas. Ou seja: se você parou no meio de uma fase e interromper o jogo, só vai reiniciar do comecinho dela. É pra arrancar os cabelos.

CARDS

Sou um colecionador dos Killer Cards que a Ação Games deu em edições passadas. Ao completar a série, percebi que havia recebido dois cards do Riptor e nenhum do TJ Combo. Como faço para trocar o card repetido?

DANIEL B. CHAVES
Piraí, RJ

É muito fácil consertar este problema, Daniel. O departamento comercial da Editora Azul entrará em contato com você para a troca dos cards. Desculpe a mancada, falou?

MOGLI MEGA

Sou uma debulhadora de games com personagens de desenhos. Achei o Rei Leão muito legal e já zerei todos os do Mickey. Queria saber se há algum truque para o Mogli.

VALÉRIA MOSCARDIN
Porto ALegre, RS

Pô, Valéria, é sempre legal receber cartas de leitoras. Temos uma manha legal pra tornar seu jogo mais divertido. Inicie o game normalmente, aperte Start para pausar e entre com a seqüência ← A → ↓ B A ←← C → ↑↓. E sabe o que vai acontecer? Mogli vai ficar de cabeça para baixo. Será que vai dar pra zerar o cartucho assim?

TURRICAN

Estava debulhando o Turrican do meu velho e bom Game Boy, mas encalacrei. Dá pra escolher fases neste jogo?

LUIZ CLÁUDIO RAMALHO
São Bernardo do Campo, SP

Dá sim, Luiz. Pra fazer sua alegria, anote a seqüência para invencibilidade e seleção de fases. Na tela de opções faça A, B, B, A, B, A, A, B, A, A, B, A, A. A palavra Cheat vai aparecer no lugar da palavra Start. Para ficar invencível e pular as fases, basta apertar Select e, sem soltar, apertar Start

MK3 NO MICRO

Tenho um PC 486 DX 100, multimídia. Instalei MK3 seguindo rigidamente as instruções mas não consigo jogar: o micro dá uma mensagem de falta de memória. O que pode estar acontecendo?

DURVAL
São Paulo, SP

Tudo indica que seja um problema de configuração, Durval. Basta alterá-la de acordo com as receitinhas de autoexec e config.sys abaixo e você deverá rodar sem problemas. Atenção: as linhas dos comandos são contínuas, tá? Aqui elas aparecem quebradas por causa do nosso padrão de diagramação. Boa sorte.

AUTOEXEC.BAT

LH C:\DOS\SMARTDRV. EXE C+ 1024 1024

LH C:\SB16\DRV\MSCDEX. EXE /D:MSCD001 /V /M:15

CONFIG.SYS

DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS

DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE RAM=B000-B7FF RAM=C800-DFFF NOEMS

DOS=HIGH,UMB

DEVICEHIGH=C:\SB16\DRV\SBCD.SYS /D:MSCD001 /P:220

Seção de cartas que se preza tem de ter uma gostosona. Olha que delícia de Psylocke. Parabéns Wagner A. Gonçalves, de Garrafão do Norte, PA. A-do-ra-mos!!!

OUT OF THIS WORLD 3DO

Sou fissurado neste jogo para o 3DO e ouvi dizer que há um jogo dentro dele. É verdade?

WANDER G.MIRANDA
Sertãozinho, SP

É verdade, Wander. O jogo se chama [illegible]. E para acessá-lo, basta entrar com o código BRGR na tela das passwords. Divirta-se que o jogo é bem [illegible].

VENDO

Master 3 com 2 controles e 2 carts. E um Game Boy com 2 carts, ou troco por SNES com 1 controle. Washington Freire, tel.: (091) 842-1225, Santa Maria do Pará, PA.

Turbo Game CCE com 3 controles e sete jogos. Daniel Eliezer P. Ramos, Rua Enéas de Barros, 479, casa 13, CEP 3612-000, São Paulo, SP.

Master 3 com 2 controles e o cart MK 2. Alessandro Machado Bezerra, tel.: (085) 234-6740, Fortaleza, CE.

Carts diversos para Mega a preço de bananas. Felipe Vilela Salgado Almeida, tels.: (035) 325-1701/325.1617, Cidade Andrelândia, MG.

Cart Primal Rage para Mega. Maurício, tel.: (011) 965-1597 (sábados e domingos), São Paulo, SP.

TROCO

Master 2 com 2 controles e 3 carts e uma pistola por Mega com 2 controles e um cart. Também troco vários carts de SNES por outros de meu interesse. Rudy Rafael dos Santos, Rua Guarapuava, 329, CEP 89212-050, Joinville, SC.

Dois carts (Sonic 2 e um cart 3 em 1) de Mega por SF Champion Edition. João Paulo Vargal de Melo, Jardim Santo Inácio, alameda 60, casa 92, Mata Escura, CEP 41225-050, Salvador, BA .

SNES e Mega 3 completo por um 3DO. Felipe Alberto Tuma tel.:(011) 583-1892 (tratar com Carlos Alberto), São Paulo, SP.

Suzuka 8 Hours por Soldiers of Fortune, Marco A. B. Gomes, tel.:(0152) 32-6051, Sorocaba, SP.

Super SF 2 e Super Strike, de SNES, por outras de meu interesse. Leandro, tel.:(051) 231-7065, Porto Alegre, RS.

Cart Super Mario World, por outro de meu interesse, mas de aventura! Eduardo Prauchner, Rua Santa Clara, 62, CEP 98910-000, Três de Maio, RS.

SHOTS

Vai começar a guerra dos consoles de 64

Ultra 64 X Playstation X Saturno X 3DO

A exibição do Ultra 64 deflagrou uma onda de boatos no mundo dos games. E mesmo que apenas uma parte seja verdade, 96 promete boas brigas em lançamentos e preços.

Dois gigantes dos 32 bits, Sega e Sony, pisaram fundo na corrida deste Natal: lançaram ótimos jogos e prometeram, cada um, outros 200 para 96. Na guerra dos números, a Sega anunciou a venda de 2 milhões de Saturnos no Japão, até dezembro e está finalizando um acordo pra lançar games da SNK (veja nesta seção). A Sony, por sua vez, parece estar conquistando a preferência dos americanos e, segundo as revistas especializadas, está vendendo mais PlayStations que o Saturno. Mas não há números oficiais.

A arrancada de abril

A guerra promete esquentar em abril, quando a Nintento vai lançar o Ultra 64, com preço anunciado de 250 dólares. E é aqui que pintam as fofocas. A 3DO promete lançar um 3DO 64 no mesmo mês e especula-se que estaria fazendo um acordo que daria algumas exclusividades à Panasonic, para que esta baixe o preço a um patamar competitivo. Fala-se também que Sega e Sony pretendem baixar seus preços para se aproximar aos da Nintendo. A Sony, inclusive, estaria se armando para vender seus CDs pela metade do preço dos jogos do Ultra (que ficarão na faixa dos US$ 100), para ter um trunfo a mais. Como dá para notar, vai ser uma boa briga.

Corridas derrubam luta nos fliperamas

Os arcades de corrida estão pegando a galera pelo apelo tecnológico e derrubando a tradicional preferência pelos jogos de luta. Esta está sendo, pelo menos, a tendência na rede Playland, a maior do país. Além do irresistível apelo do realismo dos Ridge Racer, Daytona e Sega Rally da vida, o fenômeno tem outra explicação: as fichas de fliperama andam caras e os novos games de luta exigem que o jogador saiba golpes e truques demais. É o caso de MK3 e Killer Instinct. Por isso mesmo, a SNK acertou com The King of Fighter's, no qual o jogador usa todos os golpes que decorou nos games anteriores. Confira, agora, os games que mais emplacaram nos fliperamas da Playland, entre novembro e dezembro passados.

TOP TEN ARCADE

1 - Daytona/Corrida
2 - Ace Driver/Corrida
3 - Virtua Fighter 2/Luta
4 - Killer Instinct/Luta
5 - Mortal Kombat 3/Luta
6 - Mortal Kombat 2/Luta
7 - Virtua Racing/Corrida
8 - NBA JAM/Basquete
9 - Cruising Full Motion/Corrida
10 - Cruising USA/Corrida

Virtua Fighter 2 promete quebrar o recorde da primeira versão, que atingiu 1 milhão de CDs vendidos no Japão. Só na primeira semana, a Sega japonesa recebeu encomendas de 700 mil CDs.

O botão embaixo do joystick do Ultra funcionará como gatilho em games tipo shooting (simuladores de avião e naves). A localização do botão é estratégica, para funcionar exatamente como nos manches de avião. Como a Nintendo não exibiu nenhum título desse gênero na Shoshinkai, não sabíamos exatamente a sua função.

Saturno terá games do Neo Geo

Pode crer, a notícia é quente. A Sega do Japão está finalizando um acordo para lançar os arrasadores games de luta da SNK para o Saturno. Em troca, liberará jogos seus para o Neo Geo CD. Os jogos a serem liberados serão acertados periodicamente, mas a Sega deverá sair lucrando, pois é improvável que o Neo Geo CD tenha capacidade para rodar games poligonais, como Virtua Fighter e Sega Rally. A SNK, por seu lado, vai guardar seus trunfos e não deverá licenciar seus títulos mais quentes, como The King of Fighter's, por exemplo, a não ser quando já houverem envelhecido. A galera do Neo Geo vai sair lucrando também, pois poderá jogar ótimos CDs de ação, aventura e outros gêneros.

Clockwork Knight: um dos games do Saturno que pode ser viável no Neo Geo CD

Samurai Shodown 2. Um dos clássicos da SNK que rodaria sem problemas no Saturno.

A Sega exibe o MEGA portátil

Nomad: o novo portátil de 16 bits da Sega, sem data para lançamento oficial

Saiu a primeira foto oficial do Nomad, o Mega Drive portátil que a Sega prometeu lançar neste final de ano nos States, mas que não saíra até o dia de Natal. O novo console poderá rodar toda a coleção de cartuchos do Mega Drive normal e deverá custar US$ 200.

O portátil possui os mesmos chips do Mega Drive 2, vira com 6 botões e oferecerá diversas vantagens: poderá ser usado sozinho ou ligado a um tevê normal, com pilhas comuns ou ligado na tomada. Para debulhar a dois, será preciso um joystick extra, mas vai ser difícil acompanhar o game na pequena telinha colorida.

O presidente da Tec Toy, Stephano Arnhold, afirmou a Ação Games que o lançamento inicial nos States acontecerá numa rede de lojas específica e que não há uma data para o lançamento em todo o território norte-americano. Por esse motivo, também o lançamento no Brasil está indefinido.

Jogos a dois no Virtual Boy poderão rolar já nos primeiros meses de 96. A Nintendo prometeu um joystick que funcionará como link para dois consoles. A próposito, 5 novos games do 32 Bits da Nintendo sairão neste início de ano nos States: Mario Clash, Wario Land, Golf, Vertical Force e Panic Bomber.

MK3 está vendendo muito bem e o Grupo Acclaim/Midway está rindo de orelha a orelha. Nos primeiros três dias de loja – o chamado fim de semana sangrento – foram vendidos 250 mil cartuchos de MK3, dando um faturamento de 15 milhões de dólares. Nos mesmos 3 dias, o filme rendeu 9 milhões nas bilheterias. Isso só nos States. Nada mal, hein?

O acessório do Saturno para acessar a Internet deverá ser lançado só no final de 96 no Japão. Até lá, a galera do Saturno só poderá acessar a Internet através de serviços criados pela Sega, como o Mega Net que a Tec Toy criou para o Mega Drive. É o que afirma a revista norte-americana EGM.

Dicas

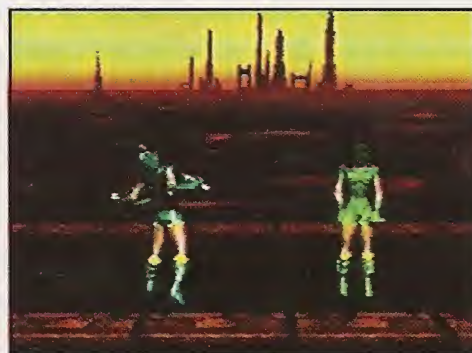
Fighting Eleven
SNES

Juiz cachorro - Esta é animalíssima, pra valer. Dica do leitor Rodrigo Cozer Contiero, de São Paulo. Na Tela de Apresentação, **pegue o segundo controle faça a seqüência ↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← → , B, A.** E não é que, ao começar o jogo, o juiz e os bandeirinhas viraram cachorros? Que cachorrada!! Ainda não testamos a dica no cartucho americano.

Exosquad
MEGA

Senhas totais - Serviço completo do Douglas Goulart Farcic, de São Bernardo do Campo (SP). Com a última password, você roda seu jogo inteiro para assistir, como filme. Dez!

Fase 2 - KETNAMLG
Fase 3 - RROMBEUU
Fase 4 - ITMALGNL
Fase 5 - SVLROAKA
Fase 6 - ZIUJKCHT
Fase 7 - TZKAISAO
Fase 8 - AEEBIAJL
Fase 9 - ISAOTTCY
Fase 10 - IALKTAIA
Fase 11 - SZAINBHN
Fase 12 - TADMIAOM
Fase 13 - TGAINRKI
Fase 14 - AYRNCDIN
Fase 15 - GATTSVTT
Fase 16 - YBFCEAUA
Fase 17 - AEOILNNY
Fase 18 - GMLCAMOA
Fase 19 - YUYUSIHD
Fase 20 - ATTSVNAN
Fase 21 - MAOTTANY
Filme - REVOEMAG

Killer Instinct
SNES

Orchid constrangida - O Rafael de Paula Herrera, de Sertãozinho (SP), cidade dos feras da seleção brasileira de hóquei, decidiu aplicar um Flasher da Orchid contra ela mesma. Como a Orchid mostra os seios, quando vê seu golpe ela toda constrangida. O comando é ← → →, soco fraco à média distância.

Raspa de tacho - Toque do paulistano Renato Douek, que sempre pode dar uma forcinha. Se você perdeu também a segunda barra de energia, faça o seguinte. **Quando a tela ficar vermelha, aperte rapidamente todos os botões.** A luta volta e você ganhou um restinho de energia pra tentar salvar sua honra. No mínimo, você deixa o rival de boca aberta.

Prince Of Persia
SNES

Passwords - Sim, um lote de boas senhas para ajudar você a levar seu príncipe a resgatar a princesa. O help é do Elvis de Araújo Soares, de Santo André (SP), que conseguiu bons tempos em cada etapa e deixa mais tempo para salvar a princesa. Valem para os cartuchos japonês e americano.

Fase 2 - JQ3M54A
Fase 3 - QVYQQZW
Fase 4 - 4LIKKJW
Fase 5 - QSRIWXL
Fase 6 - JSJECR4
Fase 7 - AZBGK3W
Fase 8 - JTR1W4U
Fase 9 - YG52ALC
Fase 10 - JMQLICQ
Fase 11 - ANYNWGC
Fase 12 - RTAFYNN
Fase 13 - YOHBYMG
Fase 14 - REZVYDN
Fase 15 - QVLVWZF
Fase 16 - FPPBI21
Fase 17 - EQQKPMF
Fase 18 - FICAX1T
Fase 19 - EJWAJR5

Bom começo - Password antiga, pra você que perdeu. Use a senha **UUUUUUW** e seu príncipe já começa com energia no máximo.

Castlevania XX
SNES

Password para o final completo - Esta foi descolada pelos valosoros pilotos de Ação Games. Na tela de passwords, basta colocar Machado na última casa e deixar as demais como estão. Pronto. Agora detone Drácula e você verá o final completo do jogo.

Todas as fases - Cestão de senhas para todas as etapas do game, enviado pelo Rodrigo Lopes, de Penha, SC.

Atenção para as legendas:

F = Fogo
C = Coração
M = Machado
P = Poção.

Fase 2 - FCM MMM MPP
Fase 3 - FMP FPC MPP
Fase 4 - MMM FPP MCC
Fase 4' - PMP MFC MFM
Fase 5 - PCF FPM PCC
Fase 5' - MCM MFM CCF
Fase 6 - MFF PMF FFC
Fase 7 - MPP FFC FPF

Star Wars Rebel Assault 2

Todas as passwords. Esta é espertíssima. O micreiro Wellington de Souza, da loja Mister CD-Rom, de São Paulo, deu de bandeja todas as senhas do game (confira este jogaço nesta edição). Com todas as senhas em mãos, você quer mais alguma coisa?

MODO BEGINNER

Capítulo 2 - The Corellia Star - JABBA
Capítulo 3 - Minning Tunnels - ENDOR
Capítulo 4 - The Asteroid Field - LACHTON
Capítulo 5 - Interceptor Attack - BORSK
Capítulo 6 - The Mining Facility - KROYIES
Capítulo 7 - Tie Training - AURIL
Capítulo 8 - Flight to Imdaar - KAMPL
Capítulo 9 - The Mine Field - FERRIER
Capítulo 10 - Speeder Bikes - GALIA
Capítulo 11 - Aboard the Terror - DENARII
Capítulo 12 - The Sewer - SADOW
Capítulo 13 - Escaping the Star Destroyer - ONDERON
Capítulo 14 - Tie Attack - ALEEMA
Capítulo 15 - Imdaar Alpha - CATHER
Finale - The Return Home - DOMINIS

MODO NOVICE

Cap. 2 - EWORKS
Cap. 3 - CHEWIE
Cap. 4 - DANKIN
Cap. 5 - NOGHRI
Cap. 6 - CHAMMA
Cap. 7 - BOGGA
Cap. 8 - INCOM
Cap. 9 - KOTHLIS
Cap. 10 - KRATH
Cap. 11 - SIOSK
Cap. 12 - ADEGAN
Cap. 13 - AMANDA
Cap. 14 - AMBRIA
Cap. 15 - SYLVAR
Finale - MIRALUKA

MODO STANDARD

Cap. 2 - BANTHA
Cap. 3 - KATANA
Cap. 4 - DENGAR
Cap. 5 - PELLAGON
Cap. 6 - ITHULL
Cap. 7 - STENNESS
Cap. 8 - MYRKR
Cap. 9 - CHURBA
Cap. 10 - ARTOO
Cap. 11 - SATAL
Cap. 12 - LOBUE
Cap. 13 - DENEBA
Cap. 14 - STURM
Cap. 15 - CRADO
Finale - CARRACK

Street Fighter The Real Battle On Film

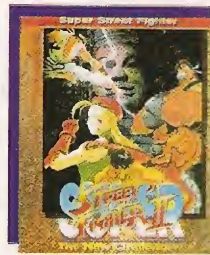
PLAYSTATION

Jogue com Akuma - Truque da hora, enviado pelo Marco Túlio de Melo, de Barroso, MG. Basta fazer a seguinte seqüência na tela de seleção de personagens, em dois segundos: ↑ R1 ↓ L2 → L1 ← R2. Tudo em dois segundos, sem choro.

Toshinden

PLAYSTATION

Jogue com os mestres - Dica enviada pelo leitor Marco Túlio de Melo, de Barroso (MG), para este jogaço. No momento em que começar a entrar a tela de Options, faça a seqüência ↓ ↘ → + ←. Ao ouvir Fight, selecione o personagem Eiji e segure ↑ + qualquer botão. Você selecionou o mestre Gaia.

Para selecionar o Mestre Sho, faça o seguinte: quando a tela de Options começar a entrar, faça → ↓ ↘ + ← no joystick 2. Ao ouvir Fight, coloque no Kayin e segure ↓ + qualquer botão. Pronto, aí está Sho! Boas lutas!

Mega Man 7

SNES

Todas as senhas - Sim, sim, sim! Conferimos e tudo funciona. O paulistano Emerson Seite Takahashi dá esse presentão pra galera do Mega Man.

Início	Burst Man
8735	6335
2517	2546
4416	1857
8362	2218

Cloud Man	Inter Mezzo
8335	6335
2787	2556
5816	8847
8362	2218

Junk Man	Slash Man
2335	6275
2587	3546
3812	1843
2362	2118

Freeze Man	Spring Man
2375	7275
2747	3546
2853	3847
2368	2418

Shade Man	Turbo Man
6855	7857
3456	7446
2845	8245
8458	1451

Password especial - Com ela, você debulha a última fase munido com 4 Energy Tanks, 4 w, 1 s, Armadura S Adapted, Protoshield, 4 Beats (pássaros que salvam de quedas em buracos) e 999 Bo. De quebra, o vendedor aiñda lhe cobrará apenas a metade dos preços em cada item.

7853	2245
5842	7515

Ridge Racer

PLAYSTATION

Corra ao contrário - Não! Não é a dica de vencer todas as provas para ganhar novas pistas. Agora, basta ligar seu console e ir para a corrida. Largue e, um pouquinho antes de chegar na via principal (quando o asfalto é mais escuro. Veja na foto) faça meia-volta: manobre o carro e volte por onde veio! Você verá um muro. Acelere! Passando através do muro você já estará em uma prova válida, sem a mensagem Wrong Way. Para fazer o mesmo truque nas pistas extras o procedimento é o mesmo. Só muda o momento de virar o carro para dar meia-volta: se você demorar muito, não conseguirá completar a prova. Acelere até o carro atingir 60 Mph e faça a manobra. Aí, sim!

Judge Dredd

SNES

Seleção de estágios e Refil de energia - Esta é demais! Durante a tela de abertura (a que tem as informações de copyright) aperte ← ↑ X ↑ → e Y. Em seguida aparecerá uma mensagem. Ignore-a e aperte A + Y simultaneamente e depois A + Y e B + X ao mesmo tempo. Aperte Start para começar uma nova partida. Beleza! Agora aperte Select cada vez que quiser escolher um estágio. Além disso, sua barra de energia se completará sozinha a cada golpe.

Judge Dredd™
© 1995 CINERGI PICTURES ENTERTAINMENT INC. AND CINERGI PRODUCTIONS N.V. INC. ALL RIGHTS RESERVED.
© 1995 EGMONT FOUNDATION. ALL RIGHTS RESERVED.
JUDGE DREDD™ AND ALL NAMES, CHARACTERS AND ELEMENTS THEREOF ARE TRADEMARKS OF EGMONT FOUNDATION. LICENSED BY COPYRIGHT PROMOTIONS INTERNATIONAL LIMITED AND SURGE COMIC PROPERTIES, INC.
© 1995 ACCLAIM ENTERTAINMENT, INC.
PROGRAMMED BY PROBE ENTERTAINMENT LTD.
LICENSED BY NINTENDO

Internacional Superstar Soccer

SNES

Mais passwords - Quem sabe, sabe! O Juliano Lopes Alves, de Itapecuru Mirim (MA), quase detonou seu Super NES para descolar estas senhas. Agora ficou fácil. Anote:

Final Brasil X Suécia

Final Brasil X Dinamarca

Aladdin

SNES

Truque infernal - O leitor Leonardo Alves de Oliveira, de Betim MG, não dorme no ponto e manda um truque do além. Faça o seguinte: **na Tela de Opções, coloque o cursor em No Exit e faça a seqüência: L, R, Start, Select, X, Y, A, B.** Se você ouvir um barulhinho, o truque funcionou. O número azul que apareceu indica fases. Basta escolher qualquer fase usando o Direcional. Você já começará com 99 maçãs, 10 corações, um lenço pára-quedas, um rubi, uma esmeralda e 4 Continues. O truque continua funcionando mesmo que você dê Reset.

Daytona USA

SATURN

25 Músicas - A Sega se diverte mesmo escondendo dicas em seus games. Agora você poderá ouvir diversas músicas do próprio Daytona e de outros games. Como? Primeiro é preciso correr rápido o suficiente para conseguir entrar no Name Entry dos recordes. Só alegria! Agora digite as siglas abaixo para ouvir as respectivas músicas.

- A.B - Tema de After Burner
- KAG - Maximum Power de After Burner
- YAN - Filthy de Columns
- IGA - Select de Columns 2
- KOS - King of Speed de Daytona USA
- LGA - Let's Go Away de Daytona USA
- SKH - Sky High de Daytona USA
- P.P - Pounding Pavement de Daytona USA
- GDA - Wilderness de Golden Axe
- SHO - Sprinter de Super Hang-On
- O.R - Magic Sound Shower de OutRun
- S.H - Tema de Space Harrier
- SMG - Advertise BGM de Super Monaco GP
- AO. - Name Entry de Super Monaco GP
- VMO - Tema de Sword do Vermilion
- T.B - Burning Point de Thunder Blade
- V.F - Akira Stage de Virtua Fighter
- A.Y - Akira Stage de Virtua Fighter
- J.B - Jacky Stage de Virtua Fighter
- S.B - Sarah Stage de Virtua Fighter
- PAI - Pai Stage de Virtua Fighter
- K.M - Kage Stage de Virtua Fighter
- W.H - Wolf Stage de Virtua Fighter
- J.M - Jeffry Stage de Virtua Fighter
- LAU - Lau Stage de Virtua Fighter

Virtua Fighter 2

VIRTUA FIGHTER 2
Sega

Luta - 1 ou 2 jogadores

GRÁFICO	●●●●●
SOM	●●●●●
DESAFIO	●●●●●
DIVERSÃO	●●●●●
JOGABILIDADE	●●●●●
ORIGINALIDADE	●●●●●

Uma lindeza! Os jogadores mais atentos perceberão uma pequena diminuição na velocidade dos personagens. Mas é coisa mínima, nada que comprometa o resultado final

COMANDOS

Configuração A	
A	Defesa
B	Soco
C	Chute

Ano novo, vida nova e um novíssimo Virtua Fighter. A segunda versão do clássico poligonal é dez! Ela é realmente inovadora e mereceu nosso selo. Para começar a definição dos personagens está muito melhor, com mais polígonos e uma textura bastante realista. Todos os cenários foram redesenhados e o resultado é excelente. Só para você ter uma idéia, a luta final contra a Dural rola embaixo d'água! Achou pouco? Pois o CD ainda traz quatro novos modos de jogo e dois lutadores inéditos. Mais: fazendo a dica abaixo você ainda debulha o game todinho e luta com a Dural. Imperdível!

LUTE COM A DURAL E OPÇÕES SECRETAS

Por esta você não esperava. O espertíssimo leitor Leandro Naozoy, que mora em Sankaku-Cho, no Japão, manda de presente essas dicas espertíssimas pra todos nós. E como você pode ver pelas fotos, elas funcionam. É muito fácil: Na tela de seleção de personagens, aperte ↓ ↑ → e segure ← + A sem soltar, até acabar o tempo: pronto, a Dural é sua. Agora lute até o final e, quando a última luta acabar, segure L + R. Depois vá pra tela de Options e aperte R para chegar até a Tela Secreta de Opções: dá para escolher o estágio, o tamanho do ringue, controlar o volume, tempo dos replays e habilitar o Slow Mode.Tá bom ou você quer mais?

Backup Data é uma opção que mostra estatísticas de todos os personagens. Ela se divide em **VS Record**, que mostra o número de vitórias e derrotas de todos os lutadores; **Time Record** exibe o tempo gasto em cada vitória no Arcade Mode; **Ranking Record** apresenta a performance de cada personagem no Ranking Mode e **Learning Data**, que serve para que o computador avalie o seu modo de lutar, para depois enfrentá-lo no Expert Mode. Outra novidade é que você pode escolher entre as versões 2.0 e 2.1 do arcade. As diferenças entre elas se restringem a detalhes, portanto experimente as duas. As demais opções são iguais às da primeira versão do game.

Shun

Soushou Touraku Geki - Levantando-se, →, B
Touku Kyaku - C + Pulo
Soutai Rakushuu - Levantando-se, → + C
Kuuhi Tankyaku - Levantando-se, C
Rakuhi Shoutai - Derrube o rival e aperte C
Hai Soutai Rakushuu - De costas, ← + C

Lion

Toukuuraku Sousui - Levantando-se, → B
Chou Hidantai - Pulo + C
Toukuuraku Soutai - Levantando-se, → + C
Hichuu Sentai - Levantando-se, C
Rakufu Jintai - Derrube o rival e aperte C
Roukuuraku Haitai - De costas, ← segurado + C

LEAP ATTACHS

SPECIAL MOVES E COMBOS

Gyoushin Toutai - ←, C
Senshi - ↗, C
Haitourensen Kyaku - ↙ ↙, C
Goshuu Rentai - ↙ + C, C, A
Chuubu Souten Kyaku - → → + C
Kousoku Koushi Fushi - A + C
Senpuu Soutai - Abaixado, A + C
Toukyaku - ↓, A + C
Hounshin Rensen Kyaku - A + C
Renpuu Soutai - Após beber três vezes ↓ + C + B, C, C
Ousoushu - A + C, B
Tenshin Souchuushou - B + C
Zabantetsu (Sentar-se) - ↓ ↓
Saikay Kyaku - ↓ ↓, C
Tentouritsu (Bananeira) - → ↘ ↓ ↙ ←
Toushinren Kyaku - Bananeira e C várias vezes
Haisenchuu - ↙, B
Ousogeki - ←, B
Hiten Hougeki - ↗, B
Rensai Gakushu - →, B
Getsuya Saigeki - Agachado, →, B
Chouwan Ryoken - ↓ ↘ →, B
Koushin Hifushutsu - ← + A, B
Kousoku Hifushutsu - ↙ + A, B + C
Kousoku Zenhi - A, ↘

Toushin Chuugeki - A + B + C perto

Tanhai Chougeki - ↙ + A, B

Katoutai - ↑, C, C

Sentenkuu Kyaku - ↗, C
Zensoutai - ↓ + C, C
Senkyuutai - ↓ ↓, C
Kousoutai - ↓, A + C
Shitsu Chisoutai - ↘, A + C
Tenshin Ryouin Kyaku - → →, A + C
Zensoutai, Katoutai - ↓ + C, C + A
Taizan Soukoushu - ←, B
Juuchou Senshou - ↑, B
Senshitsupo - → → + B
Tougeki Shou - ↙ + B, B
Senin Shou, Rakugeki Shou - ↘ + B, B
Rensoukoushu - Depois de agachar-se, levantando-se, B, B
Touho Soushu - A + B
Touho Haisoushu - ↘, A + B
Mabanshu - A, →, B
Shaho Shasousui - A, ↘ + B
Souji Senpuu - →, B + A
Renkoushu Haishu - De costas, A + B
Fuushu Shuutai - Perto, ←, B + C
Saishu Houkou - Perto, → →, A + B
Tenshin Soukoushu - Perto, → ↘ ↓ ↙ ←, A + B
Shazen Ho - ↘ + A
Shakou Hou - ↙ + A

Koushu Teishitsu - →, C

MODOS DE JOG

Arcade Mode - Um dor escolhe seu pe nagem e enfrenta mais, até o confront Dural. Se um seg jogador entrar na d ta, rola uma luta si e quem perde sai. nhador volta a enfr os lutadores contro pelo computador.
VS Mode - Tradic modo de lutas si a dois.
Expert Mode - Uma novidades do ga Você escolhe um pe nagem e vai enfren do os do comput Este vai traçar um tratégia específica enfrentá-lo, depoi analisar o seu es Antes de jogar n modo, você deve com a opção Lea ligada, para que o c putador "observe" a maneira de lutar.
Ranking Mode - Se lhante ao Arcade M A diferença é que nal você vê os núm da sua performanc
Team Battle Mode - você organiza um t contra um amigo ou tra o computador. um escolhe cinco pe nagens e vence o que ganhar mais. também determina energia é inteiram reposta depois das (Health Replenish ou se apenas uma quena parte (Dam Retained).
Watch Mode - É um de observação aprender. O comput exibe lutas para que veja os golpes e tá dos lutadores.

Akira

Pai

Lau

Wolf

Leap Attacks

Akira

Toukyaku Sousui - Pulo + C
Hidantai - Levantando-se → + C, em frente ao inimigo
Rakuho Tai - Levantando-se, aperte C
Fujintai - Derrube o oponente e aperte C imediatamente

Pai

Hien Toukyaku - Pulo + C
Hien Youshuu - Na frente do rival, levantando-se, → + C
Hien Kaikyaku - Levantando-se, aperte C
Enshou Fujinkyaku - Derrube oponente e aperte C

Lau

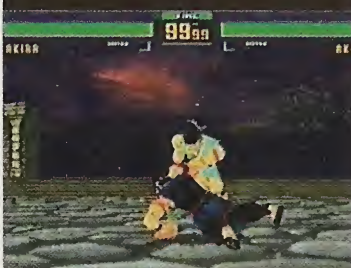
Hishuutai - Pulo + C
Toukuu Tankyaku - Levantando-se, C
Toukuu Fujinkyaku - Derrube o oponente e aperte C

Wolf

Jumping Lariat - Levantando-se, → + B
Rising Toe - C
Hammer Kick - Levantando-se
Heel Crush - Derrube o oponente e aperte C

Special Moves e Combos

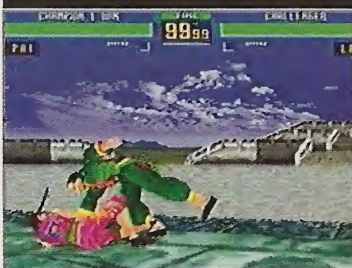
Akira

Jyoho Chouchuu - →, B
Rimon Chouchuu - → →, B
Yakuho Chouchuu - → → →, B
Mouko Kouhazan - Segure ↓ →, B
Youhou - ↘ ↘, B
Soukahou - ↘, B no oponente caído
Youshi Senrin - ← ↘, B + C, perto do oponente
Daiden Houshi - →, B + C, perto
Junho Honko - ← ↓, B + A, perto
Kaiko - →, B + A, perto
Honko - ←, B + A, perto
Gekiho Honko - ↓, B + A, perto
Shinpo Riko - ↙, B + A, perto
Gaimon Chouchuu - A, ← + B (para contra-atacar soco alto)
Tai Atari - A, ↙ + B (para contra-atacar chute médio)

Koutoubu Naguri - A, ↓ + B, (para contra-atacar soco fraco)

Rimon - A, ↙ + B (para contra-atacar Elbow Attack)
Hougeki Unshin Soukoshou - Perto, B + C + A seguido imediatamente de ← ↘, B + C seguido imediatamente de ↓ →, B ou ↓ ←, B

Pai

Senpuuga - C + A

Enjin Senpuukyaku - ←, C + A
Renkan Tensshin Kyaku - B, B, B, C
Ensen Shuu - Abaixado, C + A
Renken Senpuuga - Após um ataque de socos, B, C + A
Renken Ensenshuu - Depois de um ataque de socos, aperte B, segure ↓, C + A
Taitou Risenkyaku - Abaixado, aperte C
Koutan Kyaku - → → + C
Hien Rekkyaku - ↗ + C, C
Senchuu Ken - ↘, B
Rikensui - ← ← + B
Rain Shouda - No oponente caído, ↘, B
Senpuu Enjin - ← →, B, perto
Ensen Hairyuu - ←, B (para contra-atacar soco)
Rasen Anshou - ←, B (para contra-atacar chute)
Kakyaky Senten - ↙, B (para contra-atacar um chute médio)
Enfuu Rinshou - →, C + B + A, no oponente abaixado

Seien Katou - ← ↓, B + A, perto

Lau

Ensen Shuu - Abaixado, aperte C + A
Renken Senpuuga - Após um ataque de socos, B, C + A
Renken Ensenshuu - Após um ataque de socos, B, ↓ segurado, C + A
Renshou Senpuuga - Após um ataque de socos, ↘ segurado B, C + A

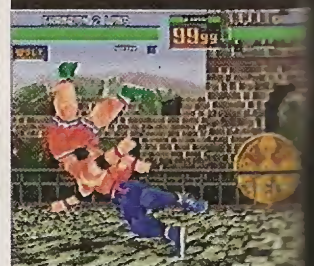
Souken Senpuutai - B, B, C

Kokyaku Haiten - ↖, C

Renshou Ensenshuu - Após um ataque de socos, ↘ segurado, B, ↓ segurado, C + A
Renkan Haitenkyaky - B, B, B, ↖, C
Taitouri Senkyaku - Depois de cair, ao levantar-se aperte C
Kuuko Kyaku - ↗, C + A
Chisoutai - → ↓, C
Chuugeki - →, B
Shakashou - ↘, B
Shajoushou - ↘ segurado, B
Junpo Chuushou - ↘ ↘, B
Honshin Chuugeki - ↙, B
Fumitsuke - ↘, C no oponente caído
Ryuushu Katou - ← ↓, B + A, perto

Wolf

Knee Blast - →, C

Dragon Screw - ↙, B (para contra-atacar chute médio)
Drop Kick - ↗, C
Neck Cut Kick - C + A
Rolling Saw Butt - →, C + A
Flying Kneel Kick - → → + C
Front Roll Kick - ← →, A +
Level Back Chop - ←, B
Elbow Butt - ←, B + C
Elbow Smash - B, B, → + B
Vertical Upper - ↘ segurado
Reverse Sledgehammer -
segurado, →, B
Shoulder Attack - ← →, B
Sommersault Drop - No rival caído, ↑, C
Elbow Drop - No rival caído, ↘
Body Slam - Perto, →, B
Triger Driver - ↘, B + C + A no oponente abaixado

Side Suplex - ↓, B + A no oponente abaixado

Jeffry

Killing Bites - Pulo + C
Jumping Foot Stomp - Levantando-se, → + C
Flying Low Kick - Levantando-se, C
Heel Stomp - Derrube o rival e aperte C
Rear Kick - De costas, ← + C

Knuckle Kick - B, C
Knee Attack - → + C
Toe Kick - ↓ + C
Toe Kick Hammer - ↓ + C, B
Kenka Kick - → → + C
Heel Atack - → ↓ + C
Vertical Upper - ↘ segurado, B
Double Upper - ↘ + B, B
Dashing Elbow - → → + B
Elbow Upper - → → + B, B
Elbow Hammer - → + B , ← + B
Elbow Stamp - ← →, B
Head Attack - →, B + C
Hell Stab - ↓ + B + C
Elbow Attack - ← ↘, B
Stomach Crush - ↙ → + B + C
Hip Attack - B + C + A
Stomping - Com o rival caído, ↘, C
Body Lift - B + A , perto
Front Back Breaker - Perto do rival, ← → →, B + C + A

Triple Head Butt - ← →, B + C perto, seguido de →, B + C seguido de →, B + C

Machine Gun Knee Lift - No rival alheiando, ↓ segurado, →, C

Kage

Rakuyou - Levantando-se, → + B
Hishougeri - Pulo + C
Kuuhadan - Levantando-se, na frente do rival, aperte → + C
Marutageri - Levantando-se, C
Tobi Kakato Geri - Derrube o rival e aperte C

Sandan Urageri - B, B, B, C

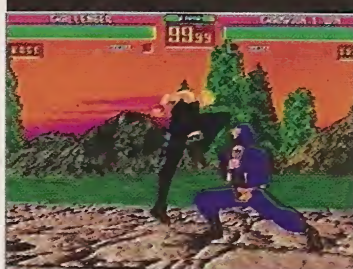
Hagasane - B, C

Sandan Fuujin Kyaku - B, B, B, ↖, C
Suisha Geri - ↖, C + A
Genyou - ←, C + A
Tsumuji Geri - Depois de agachar-se e ao levantar-se, C + A
Fushin Hiza Geri - ↓ segurado, →, C
Ryuuei Kyaku - → → + C
Hagaryuu - → →, C + A
Jibashiri - ← ↙ ↓, C
Kouten Jiruzi Kyaku - → ↘ ↓ ↙ ←, C
Renkan Zenten - Faça ← ↙ ↓ ↘ →, B , seguido de ← ↙ ↓ ↘ → C e depois ← ↙ ↓ ↘ → B + C + A
Fuusenjin - ↓, B + C, B + C
Risenjin - ↓ segurado, →, B + C, B + C
Hiji Uchi - →, B
Kakato Otoshi - Derrube o rival e faça ↘, C
Katana Gasumi - Perto, B + C + A
Kote Gaeshi - ↓, B (para contra-atacar soco forte)
Side Roll - A, ←

Sarah

Jumping Hook Knuckle - Levantando-se, → + B
Jump Kick - Pulo + C
Dragon Kick - Diante do adversário, levantando-se, → + C
Middle Kick - Levantando-se, C
Heel Kick - Derrube o rival e aperte C
Jump Over Kick - Ao lado do rival, faça ← + C

Leg Slicer - Abaixado, C + A ,
Double Kick - ← + C
Jacknife Kick - ↓, C
Jacknife Kick + Side - ↓, C, C
Round Kick - ↑, C
Step Round Kick - ↗, C
Spinning Kick - C + A
Side Hook Kick - ↙, C + A
Double Spin Kick - ↓ segurado, ←, C, C
Rising Kick Combo - B, B, B, ↖ segurado, C
Snap Back Knuckle - ↘, B
Sway Smash - ↙, B
Soccer Ball Kick - Derrube o rival e faça ↘, C

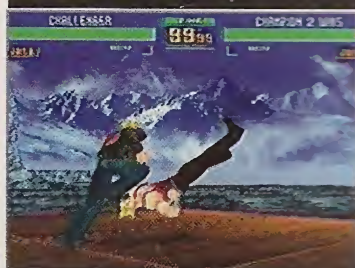
Tornado Kick - ↗, C + A

Rising Knee - ↓ segurado, →, C

Somersault Combo - B, B, B, ↖, C

Jacky

Jumping Hook Knuckle - Levantando-se, → + B
Jump Kick - Pulo + C
Drop Kick - Levantando-se na frente do rival, → + C
Middle Kick - Levantando-se, C
Heel Kick - C
Jump Over Kick - De costas, ← + C

Middle Spin Kick - ← →, C + A

Side Hook Kick - ←, C
Toe Kick - ↓, C
Knee Kick - →, C
Lighting Kick - ↓, B + C, C repetidamente
Punch & Low Spin Kick - B, ↖ segurado, C
Double Punch & Snap Kick - B, B, C
Spinning Back Knuckle - ←, B
Spinning Low Spin Kick - ← segurado, B, ↓ segurado, C
Spinning Slant Back Knuckle - ← segurado, B, ↙, B
Jab, Straught & Back Knuckle - B, B, ← segurado, B
Rising Elbow - →, B
Elbow Combo - B, B, → segurado, B
Elow & Spin Kick Combo - B, B, → segurado, B, C
Smash Hook - ↘, B
Slant Back Knuckle - ↙, B
Slant Low Spin Kick - ↙ segurado B, ↓ segurado, C
Beat Knuckle - B + C
Soccer Ball Kick - No rival caído, ↘, C

Knee Strike - Perto, → ←, B + C

HIGH VELOCITY

Mountain Racing Challenge

HIGH VELOCITY MOUNTAIN RACING CHALLENGE
Atlus
Corrida - 1 ou 2 jogadores

GRÁFICO	●●●●
SOM	●●●●●
DESAFIO	●●●●
DIVERSÃO	●●●●
JOGABILIDADE	●●
ORIGINALIDADE	●●●●●

Bem sacado, o game inova nas visões de replays e na divisão da tela para dois jogadores. A resposta lenta aos comandos comprometeu a jogabilidade, mas não a diversão.

COMANDOS

A	Acelerar/Selecionar
L	Reduzir marcha
R	Aumentar marcha
C	Marcha automática

★**No Vs. Battle e Time Trial, a opção Tune Up permite equipar seu carro. Para mudar a cor do carango, basta ir apertando ↓**

Pouco a pouco, a geração de consoles de 32 bits começa a inovar e a mostrar a que veio. High Velocity é um desses casos. O game traz tela dividida na vertical para partidas a dois e, quando os corredores se cruzam, a imagem se abre, criando um efeito nunca visto antes nas telas de corridas. Além disso, todos os percursos são de montanha e trazem atalhos bons e falsos, criando u[m] jogo interessante em que arriscar pode [dar] rumos inesperados a cada prova. Nos re[plays], você escolhe a visão que quer e alg[u]mas são inéditas, como a que mostra se[u] carro de frente com o cenário ao fundo. N[ão] bastasse inovar, o visual e o som fazem u[ma] boa composição. Não deixe de conferir.

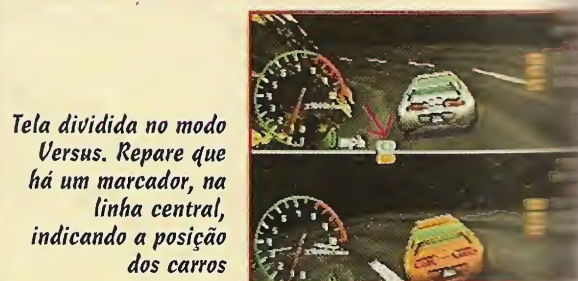
VISUAL INOVADOR

Nos replays, você escolhe a visão de pista. Basta usar o Direcional. Muito bom.

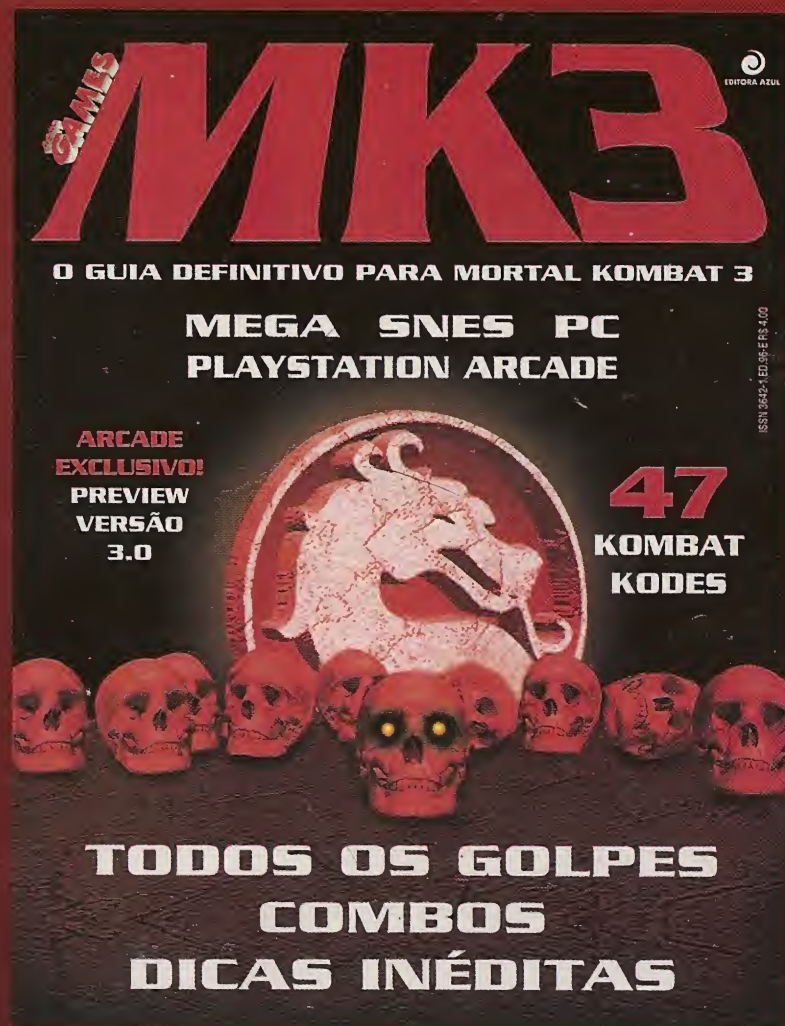
A divisão vertical é uma inovação que deu certo. Quando os carros se cruzam, a pista se une. O efeito é de babar!

COMO JOGAR

Neste jogo não existe o Championship, ou seja, a dis[puta] é sempre contra apenas um corredor. No modo *King Ba[ttle]* você enfrenta o computador. São seis partidas (Heat[s]) pra escolher entre três baterias de provas (Curses), cada uma com três pistas. Vencendo todos os Heats, você [é] o "Rei da Montanha".
O *Vs. Batlle* é um modo exclusivo para dois joga[dores]. Nele, você escolhe pistas, carros e equipamentos para [a] máquina (no Tune Up). No *Time Trial* você pode escolher pistas e carros, equipando cada um. Mas só corre [para] melhorar seu próprio tempo na pista.

Perto desse [...] uma das cur[vas] afiadas do mod[o] King Battle

Tela dividida no modo Versus. Repare que há um marcador, na linha central, indicando a posição dos carros

Tentar vence[r] [...] mesmo é o que [...] no Time Trial. [...] você for um [...] de chumbo, [...] o muro sem [...]

Vire um animal no Mortal Kombat 3.

EDIÇÃO ESPECIAL

NAS BANCAS

Este é o mais completo guia já publicado no Brasil sobre o MK3
Se você perder, o bicho vai pegar.

AÇÃO REVISTA GAMES

EDITORA AZUL

WIPEOUT
Psygnosis

Corrida - 1 ou 2 jogadores

GRÁFICO	●●●●
SOM	●●●
DESAFIO	●●●●●
DIVERSÃO	●●●●
JOGABILIDADE	●●●●●
ORIGINALIDADE	●●●●●

Duas falhas: a nave não tem um som próprio, o que tira o tesão em games de corrida; e sentimos falta do mapa do percurso na tela, que facilitaria o desempenho

COMANDOS

△	Visão
○	Usar tiro
X	Acelerar
L e R inferiores	Auxiliam curvas

★ Para jogar a dois, você já sabe, são necessários dois PlayStations

★ O save na tela do Options só grava os recordes e não o jogo

★ Gostando de sua corrida, acione o View Best Racing no Options, para rever

Você está no ano 2052 e, como membro da F3600 League, disputa provas de corrida com naves antigravitacionais. Este é o lance do game da Psygnosis, um CD de corrida diferente e legal. São três modos de jogo em pistas futuristas, onde o quente é saber manejar o joystick. Com diversas opções de música e itens que dão tiros espertíssimos, este Wipeout promete boas horinhas de jogo.

O melhor do jogo é o visual

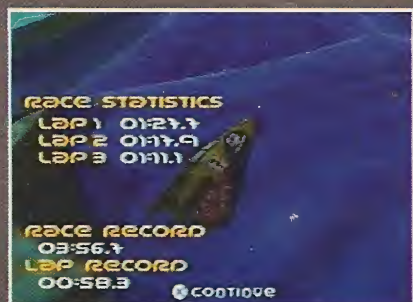
Championship

Os túneis são fabulosos. Cuidado pra não bater a cabeça!

As rampas são freqüentes

A placa Danger indica um túnel abaixo do nível em que você está...

...aperte ↓ para que a nave fique mais tempo planando e não bata bruscamente na pista

Time trial

Neste modo você corre tentando bater o recorde em cada volta

Em Silverstream o cenário é de gelo. Babe

Túneis com estalactites pra compor um clima gelado

Correndo a jato

No futuro, as corridas do tipo Fórmula 1 dão lugar a provas com naves voadoras. Elas acontecem em todos os lugares do mundo. Como na F1, pesquisas rolam o tempo todo em busca de tecnologias que tornem as naves cada vez mais potentes. Quem detém a melhor tecnologia, domina os negócios. O esquema é patrocinado pela F3600 Anti-Gravity League, a associação dos fabricantes. E você está no gride para a próxima corrida.

Como voar

A história até que é original, mas o esquema de jogo é comum e o lance é ficar fera no controle de joystick. São três modos de jogo: o Championship (Campeonato), Single Race (para correr escolhendo pistas) e o Time Trial (corridas por recordes). Como sempre, no campeonato não dá pra escolher pistas, mas nos três modos é possível escolher equipes, naves e pilotos.

São quatro equipes pra escolher, cada uma com duas naves... e seus respectivos pilotos

Tiros especiais

Ao longo das pistas você vai notar símbolos no chão com cores brilhantes. Eles dão diferentes tipos de tiro, sinalizados no alto da tela, ao centro. Mas atenção: você deve usar o tiro assim que pegá-lo, pois estando com um, não dá pra pegar outro, sacou? Saiba quais são.

Shield - Proteção temporária, ninguém te atinge
Turbo Boost - Aumenta a velocidade. Ideal para retões
Mines - Minas para detonar quem está atrás
Shock Waves - Ondas de choque que dificultam a manobra da nave oponente
Rockets - Foguetes que saem em linha reta
Missiles - São teleguiados e não há fuga
RevCon - Inverte os controles do oponente. Só para 2 players
What? - Item supresa. Também disponível somente para 2 players

Cada pista tem suas especificações e o game indica os três trechos mais difíceis

Voe e aproveite...

Single race

São seis pistas para escolher

Pontes com enormes aberturas? No problem! Você voa mesmo...

Se você não acelera o suficiente antes de um abismo, cai pra valer. Daí pinta essa nave rebocador para buscá-lo

Um dos trechos do circuito russo de Korodera. A superfície das pistas é revestida de ferro-carbono e o visual é um dos mais legais do game

Os marcadores

1 - A volta em que você está
2 - Total de voltas
3 - Tempo da melhor volta
4 - Sua posição na corrida
5 - Marcador de aceleração
6 - Suas vidas. São sempre três

DESTRUCTION DERBY

DESTRUCTION DERBY
Psygnosis

Corrida - 1 a 20 jogadores "linkados"

GRÁFICO	●●●●
SOM	●●●●
DESAFIO	●●●●
DIVERSÃO	●●●●●
JOGABILIDADE	●●●
ORIGINALIDADE	●●●●●

Muito divertido! Você pode encarar tanto disputas de velocidade, quanto de sobrevivência. E neste caso o que vale é ser esperto

COMANDOS

○	Sem uso
□	Freio/Marcha à Ré
Δ	Freio/Marcha à Ré
X	Acelera
L1/R1	Curva Fechada
L2/R2	Muda Visão (4 possíveis)

★ A movimentação e o visual dos carros estão perfeitos. Correndo, virando, derrapando e batendo você sente e vê cenas muito realistas

★ Os carros estão prontos! Você não fica fuçando em pneus, motores e regulagens. É só acelerar

★ Dá para jogar em 20 jogadores em rede. Mas são necessários 20 Playstations. Pode?

Uou! Vai começar o "arranca-toco". Carroz velozes, pilotos engraçados e clima de vale-tudo. É este o espírito deste CD de corrida, onde valem a velocidade e a capacidade de destroçar o carro dos rivais. Um lance bem sacado é que nem sempre vence quem sobrevive mais tempo, mas sim quem bate mais. O game tem gráficos muito legais e músicas mais ou menos. Mas a diversão está na dose certa! Pena que o Loading seja o mais longo já visto na história dos videogames.

TELA SIMPLES

Nesta tela inicial você acessa tudo o que precisa, rapidinho. No primeiro quadro define-se o grau de dificuldade em três possíveis (Principiante, Amador e Pro). No segundo, escolhe-se uma das cinco pistas. A cada vez que você termina o game, as pistas ganham modificações, como curvas a mais, trechos na contramão. O terceiro quadro apresenta os modos de jogo e o quarto as opções do Memory Card (salvar ou apagar). Embaixo há dois botões: um para começar a prova escolhida (GO) e outro para opções.

OS MODOS

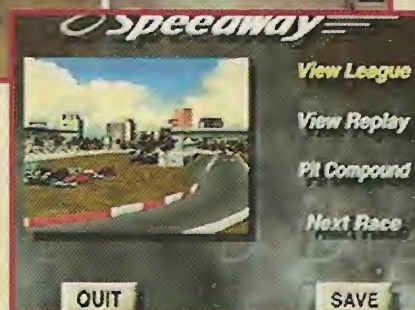
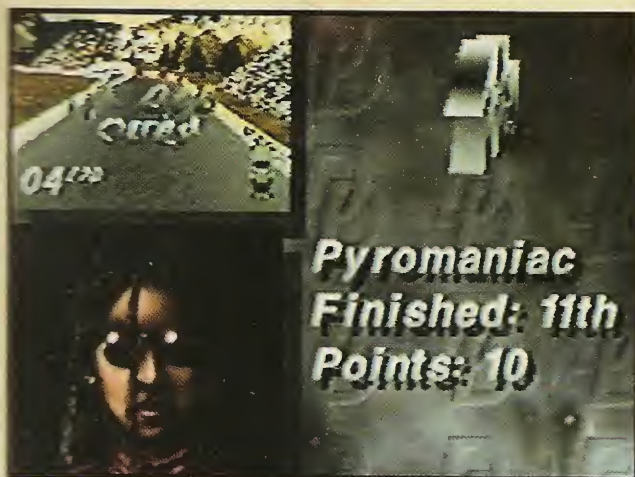
São quatro, mas o **Wreckin' Racing** é o grande lance. Nele, velocidade não interessa e as batidas, quanto mais radicais, mais valem pontos. **Stock Car Racing** é a traidicional corrida. Aqui é preciso evitar os choques e colisões para que o carro consiga chegar até o final e, de preferência, em uma boa colocação. Nestes dois modos você pode treinar em qualquer pista **(Race Practice)**, correr o campeonato todo **(Championship)** ou encarar os modos **Multi-Player** e **Duel** para enfrentar os amigos.

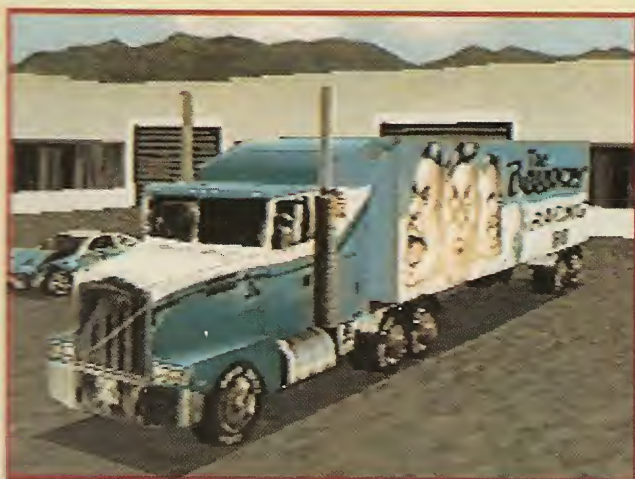
O modo **Destruction Derby** é mata-mata: só acaba quando todos os carros são destruídos. Ganha quem bater mais e não quem sobrevive mais tempo. Tem as mesmas opções que os modos anteriores, mas no Duel você escolhe se quer destruir só um rival ou se quer todos os carros na pista. **Time Trials** é você sozinho, correndo para fazer recordes em todas as pistas, independentemente do grau de dificuldade.

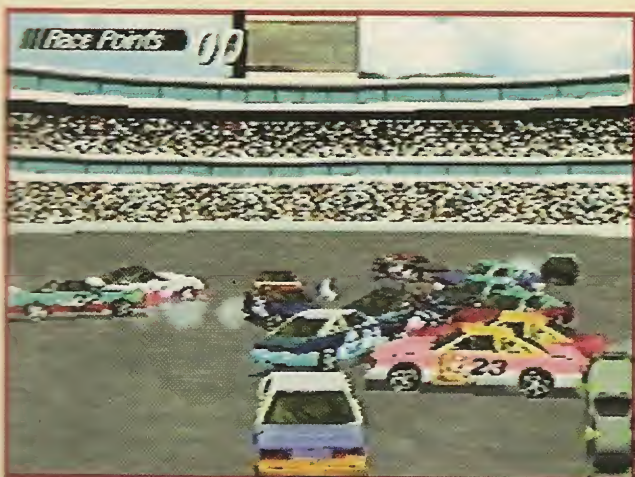
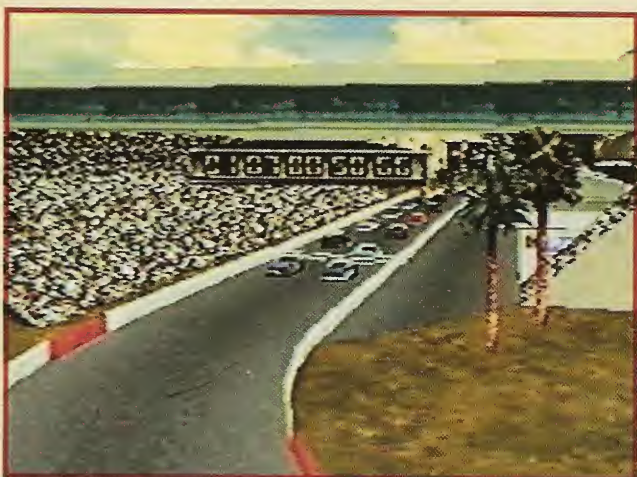
OPÇÕES

Em **Áudio** defina o volume dos sons e efeitos e ouça o Music Test. **Centre Screen** é uma opção estranha, em que você usa o direcional para posicionar a tela no monitor do seu tevê, depois aperta X para fixá-la na posição escolhida. **Fastest Laps** é isso mesmo: registro das voltas mais rápidas de cada pista.

Grande dica: venha pelo lado de dentro da pista para acertar seus rivais no meio da curva

Ops! Pequena falha: quando o carro bate no muro, a "parede" some!!

Depois de cada prova do Championship, pinta esta tela. Decida se quer ver o resultado do campeonato, o replay da prova, o visual dos boxes ou ir à próxima corrida

Seus adversários são pilotos incríveis. Dê uma sacada nessa "gatinha"! E ela pisa fundo...

O marcador luminoso no canto direito inferior mostra o estado de seu carro. Se estiver muito vermelho, é hora de maneirar...

Pit Compound: dê uma sacada nestes caminhões. Isso é que é visual

No Replay, se você colocar a câmera no modo helicóptero, poderá editar a seqüência das melhores cenas de sua última prova

Destruição com adrenalina! todos os carros rumo ao centro do zerinho para comecar o massacre

O radiador está estourado? Bata de ré...

Yes! Yes! Yes! Uma boa batida faz o adversário girar 360 graus e seus pontos aumentarem bem

Suicídio: você passa "a milhão" neste cruzamento e torce para não bater!!

Sucesso avassalador nos cinemas norte-americanos, Toy Story é o primeiro desenho animado totalmente produzido em computadores, numa empreitada conjunta da Disney com a Pixar. O desenho consumiu muito trabalho e tecnologias já usadas antes em Jurassic Park e outras maravilhas. A Disney não perdeu tempo, lançando também o game. A versão licenciada pela Sega, para o Mega Drive, chegou ao Brasil antes mesmo do desenho ir para as nossas telas.

TOY STORY
Disney Interactive
Aventura - 1 jogador

O jogo lembra muito Clockwork Knight e, mesmo na era dos 32 Bits, os 16 ainda mostram do que são capazes

COMANDOS

A ou C	Pula
B	Usa o laço
Para o carro	
A	Acelera
B ou C	Freia

★ Em Options você escolhe de 3 a 5 vidas e Story Line On ou Off (para ver ou não a história)

Andy's Room 1

Primeira Tela

Pule na bola e de lá para o balde dos soldados. Aproveite o movimento da tampa da lata para pular na prateleira e papar mais estrelinhas

Você só passa a tela depois de pegar esse rádio

Segunda Tela

Primeiro salve o porco. Quando ele estiver em cima do balão, pule no pino para que ele seja arremessado. Depois pegue o Dino e o robô

O marcador no alto da tela, ao centro, indica o tempo que você tem para completar a missão. Seu objetivo é levar três brinquedos para a caixa

Aqui, Buzz empurra o balde para que você, subindo nele, possa pegar as estrelas lá do alto

Terceira Tela

Buzz te acompanha o tempo todo querendo ser seu amigo

Nesta tela, apenas passeie e pape as estrelinhas

Chefe. Use o laço para acertar os planetas e só ataque Buzz quando ele for disparar o laser tocando em seu próprio braço

Tridimensional

Toy Story é totalmente feito em gráficos tridimensionais e o resultado impressiona, apesar de não ter o visual animal da série Donkey Kong, por exemplo. Aliás, o SNES terá a sua versão, mas o lançamento atrasou e o cartucho não havia saído até o fechamento desta edição da revista. A aventura deverá ser a mesma. O jogo foi criado para agradar à galera mais miúda. São cinco fases com várias telas e um objetivo diferente em cada uma. A dinâmica do game é apenas pular e pegar muitas estrelas. Apesar disso, o desafio não é mole e quem torcer o nariz pode se dar mal depois.

Brinquedo Ciumento

O grande medo de todo brinquedo é ser substituído no coração de seu dono quando o aniversário se aproxima, já que aniversário significa brinquedo novo! Woody – o cawboy, era o brinquedo favorito de Andy, um garoto que está completando seis anos. Na festa, Andy ganha Buzz, um astronauta simpático e poderoso. Woody fica enciumado e, sem querer, empurra Buzz pela janela do quarto. Os outros brinquedos ficam bronqueados e, tentando remediar a situação, o vaqueiro parte para salvar o astronauta do mundo hostil. Uma nova amizade vai rolar...

ITENS

Estrela de prata
Pontos para bônus

Estrela dourada
Energia

Chápeu
Vida Extra

Bandeira com chapéu
Marca a tela

Andy's Room 2

Primeira Tela

É nesta fase que Woody joga Buzz pela janela. O vaqueiro dirige o carrinho e, ao acertar Buzz, você ganha uma pilha

Segunda Tela

Desmanche a cara do senhor Batata com seu laço

Somente Rex, o dino, pode ajudá-lo. Liberte-o abrindo o caminho

FASE DE BÔNUS

Para ganhar esta fase, Woody precisa coletar 200 estrelas. Se conseguir 300, ganha um Continue

O jogo é de mira. Como um bom vaqueiro, seja rápido no gatilho

Terceira Tela

Vá de carona no Rex. Seja ligeiro, pois Buzz está lá fora, perdido no mundo cruel

Chefe. Na imaginação de Woody, Buzz continua sendo um inimigo querendo acabar com ele mais uma vez

Use o laço para jogar o pneu em Buzz. Faça isso quatro vezes até derrotá-lo

Planeta Pizza

Você é o copo e Buzz o lanche. Ao avistar o avião, abaixe-se, pois vem gente pisando

Cuidado com os lanches que caem do balcão. Ai, que fome!

GARGOYLES
Buena Vista

Ação - 1 jogador

GRÁFICO	●●●●
SOM	●●●
DESAFIO	●●●●●
DIVERSÃO	●●●
JOGABILIDADE	●●●●●
ORIGINALIDADE	●●●●●

Quem procura um jogo sem frescuras e um desafio afiado vai gostar muito

COMANDOS

A	Arremessar
B	Unhar
C	Pular
C, C	Pulo duplo
C, A	Cai atacando
→ ou ← + B	Atirar-se contra inimigos/ Quebrar paredes

ITENS

Martelo	Ataque mortal temporário
Escudo	Proteção temporária
Cálice	Repõe parte da energia
Taça	Completa a energia
Rosto	Vida extra
Rosto brilhante	Continue

★**Em Gargoyles, o lance é procurar as saídas das telas. Mas nem por isso você deve sair e deixar itens para trás**

In the Days of the Vikings

O game se divide em duas partes. Esta primeira tem fases que mostram o passado de Goliah na antiguidade e a segunda – In the Realm Modern Manhattan – rola nos tempos atuais, quando Goliah tenta recuperar e destruir o Olho.

PRIMEIRA FASE

Entrando na tela, no canto superior esquerdo, há um escudo. Pule para pegá-lo.

Neste trecho você usa o pulo e o botão A para quebrar o chão

Para erguer as portas de ferro, pule na roldana

Aqui não dá pra quebrar a parede. Vá então para a torre da esquerda e, de lá, dê o impulso necessário para quebrar a parede

Faça um ziguezaque entre as duas torres para desviar do fogo da catapulta

Chefe – Grude no cara e meta a unha. Ele some e aparece repentinamente. Fique longe dele depois que ele cair: raios podem atingir você

SEGUNDA FASE

Pule nos ganchos somente quando eles estiverem fechados e use-os durante toda a fase para locomover-se

Este cristal impele você pra cima. Faça a volta e aperte o pino para desativá-lo

A saída da fase está protegida pelo cristal. Acabe com este guarda primeiro, desative o pino e volte lá pra cima para sair

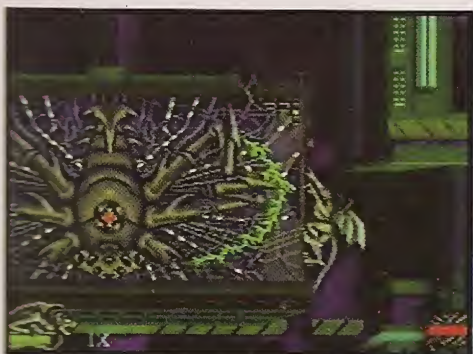
Sangue frio e agilidade são fundamentais para jogar Gargoyles, um game de ação temperado com cenários nefastos. Seu herói é um gárgula, criatura mítica tida como guardião de castelos. Para quebrar a monotonia do fase-a-fase, algumas telas exigem muito da sua prática nos joysticks, já que os movimentos do gárgula Goliah devem ser precisos. Um vacilo e ele cai e lá se vai uma vida. A softwarehouse caprichou nos gráficos e na jogabilidade. Quem curtiu Demon's Crest não vai se sair mal neste jogo.

Olho de Odin

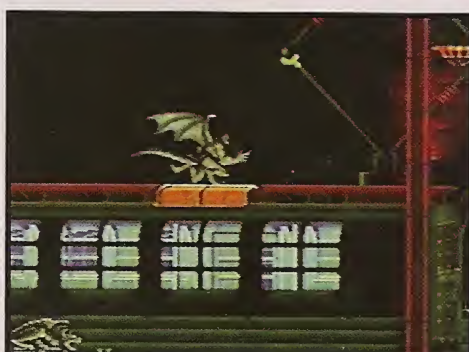
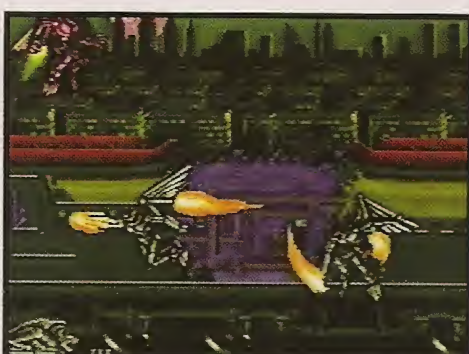
Em 994 A.C., um chefe viking ordenou a seus mágicos que criassem uma arma poderosa a ponto de fazê-lo dominar o mundo. Surgiu o Olho de Odin e com ele o bárbaro viking começou a conquistar o norte da Europa e Ilhas Britânicas. Os guerreiros encontraram resistência num certo castelo na Escócia, que estava protegido por Goliah, o líder de uma antiga raça conhecida como Os Gárgulas. Transformado em estátua pela magia do viking, ele acorda séculos depois e precisa destruir o Olho de Odin, que sobreviveu à passagem do tempo, para deter o mal.

In the Realm of Moderm Manhatan

TERCEIRA FASE

Use as luminárias e os mastros para fazer a fase e subir

Chefe - Esse é broca. A aranha está dentro de um elevador. Destrua primeiro as patas

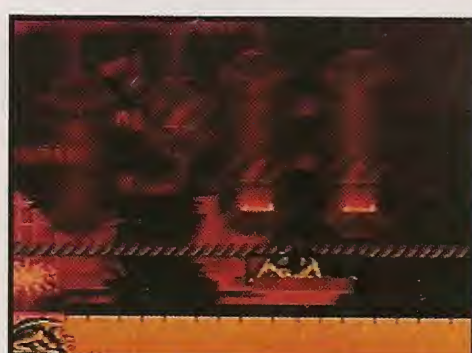
Depois de entrar, ataque o olho da danada até seu fim total

QUARTA FASE

Ao avistar os lasers, desça e continue por dentro do trem

Chefe - O diabo flutuante manda alguns emissários para você destruir primeiro

Só depois é que você luta contra ele

QUINTA FASE

Aqui o lance é grudar nos barris e pular sempre que passar por fornalhas que não estão explodindo

Nesta cena você pega carona na plataforma, que é guiada pelo marcador azul. Caindo, retorne pela parede e suba novamente nela

Cuidado pra não cair desta gôndola, pois a lava acaba com você num instante

GARFIELD CAUGHT IN THE ACT
Sega
Aventura - 1 jogador

GRÁFICO	●●●●
SOM	●●●
DESAFIO	●●●
DIVERSÃO	●●●
JOGABILIDADE	●●●●
ORIGINALIDADE	●●●

A idéia de fazer um game com o Garfield já é antiga, mas vingou na hora certa: os consoles de 16 Bits estão carentes de bons lançamentos

COMANDOS

A	Usar item da fase
B	Usar arma da fase
C	Pular

Para jogar no Bônus, a cada buraco corresponde um botão, ou seja, X, Y, Z para os três buracos de cima e, A, B, C para os inferiores

O gato mais preguiçoso das tirinhas estréia nos videogames. Garfield Caught in the Act (Pego em Flagrante) está sendo lançado pela Sega, depois de muita espera. Jim Davis criou o gato nos anos 70 e a irreverência é sua marca registrada. Das tiras dos jornais, ele saltou para as ruas e virou mania. Jim Davis trabalhou lado a lado com a Sega para que o game tivesse as mesmas características das histórias já conhecidas. A aventura está bem animada. Nosso herói percorre cinco fases e uma tela de chefão. Olie e Jon não poderiam faltar e azucrinam o gato como chefes de fase.

Encrenca na TV

Dormir, comer lasanha e dormir mais. Nos intervalos, encher o saco de Olie e tirar uma com a cara de Jon. Esta é a rotina favorita de Garfield. Só que a maioria das traquinagens resulta em encrenca. Desta vez, o gato levou um susto de Olie e quebrou o tevê. Os dois remendam a telinha, mas se esquecem de algumas peças. Ao tocá-las, Garfield é levado pra dentro do aparelho, onde enfrentará desafios de filmes famosos.

Count Slobuba's Castl

Nada como um passeio ao luar... no cemitério!? Isso mesmo. Garfield vai cair em buracos que saem em túmulos, com caveiras e fantasmas.

ITENS

1. Energia
2. Armas da fase
3. Vida extra
4. Marca-tela
5. Martelo
6. Invencibilidade
7. Transporte

Sempre que cair no buraco, pule o caixão para alcançar a língua de Olie e sair

O controle remoto vai levar você ao chefe: Olie-vampiro. Pule nos caixões e puxe a cortina para que a luz o enfraqueça. Faça isso com os três caixões

Fase de Bônus 1

Para ganhar vidas, acerte todos os personagens, menos o que apareceu primeiro

Fase de Bônus 2

Pegue todos os ursinhos para ganhar um Continue

Revenge of Orangebeard

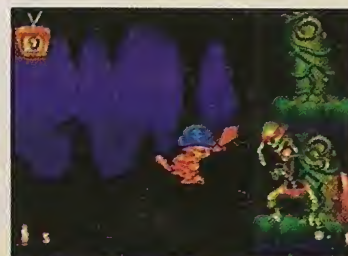
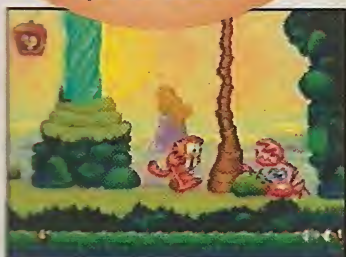
O felino vai conhecer a fúria dos piratas. Sua arma é uma espada e o item da fase, uma bomba.

Se você cair na água, ela mesma te arremessa de volta. Nem esquente!

Cave Cat

Garfield é um gato da pré-história, com dentões de tigre-dente-de-sabre. A arma é um osso e a da fase, um esqueleto de peixe. Fred Flintstone que se cuide!

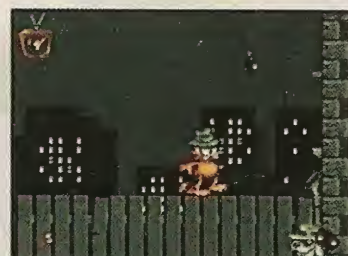
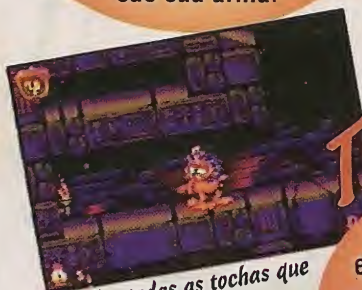
Em seu barquinho, Garfield segue detonando esqueletos

Nesta fase o remoto leva você a outra parte da tela, com árvores e o caramba

O chefe esqueletão é coxinha demais. Ataque e apóie-se nas plataformas flutuantes

Caranguejos guardam as encostas rochosas

Siga pra direita ao avistar a fonte. Uma vidinha esperta o aguarda e, voltando pra esquerda, uma outra vida

Catsablanca

Fase nostálgica, em preto e branco. O gato encarna Humphrey Bogart, passeia pelos subúrbios da cidade e deve encontrar a saída. Pegue as latas: são sua arma.

Alguns barris escondem itens. Mas em outros há um gato que te unha todinho!

Olie dá uma de gangster e é o chefe desta fase. Quando ele estiver nos cantos, atire as bombas

Acenda todas as tochas que encontrar: elas abrem passagens ou movem blocos

The Curse of Cleopatra

Entre esfinges e pirâmides, Garfield vai procurar passagens secretas e detonar ratos fantasmas. Colete as cruzetas.

Deixe que o pêndulo gire duas vezes e meia, para erguer o bloco da direita e poder passar

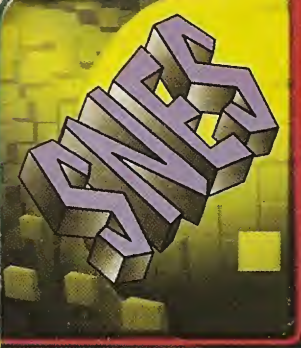
A esfinge de Jon é o chefe. Comece acendendo tochas. Braços vão aparecer e você poderá ir subindo.

Já no alto, ataque os olhos do Olie. Depois atire nos olhos da esfinge do Jon

A nuvem de OLie solta raios. Fuja!

Chefe Oliessauro. Espere a pedra cair, empurre-a até a gangorra e pule para acertar Olie

Chefe Final

Vire os espelhos para rebater os tiros inimigos. Faça isso protegendo-se nas plataformas, indo e vindo para os lados até acabar com o robô

SUPER TURRICAN 2

SUPER TURRICAN 2/ Ocean

Ação - 1 jogador

Jogo desencanado e simples. Os chefes são variados e legais de detonar

COMANDOS

Configuração A:

A ou R	Solta o braço mecânico que serve para pegar itens e se pendurar em paredes
B	Pula
L	Solta o raio paralisante
X	Usa a bomba
↓ + Y + B	Vira a bola de energia (gasta a barra verde colocada abaixo da de energia. Aperte B para voltar ao normal)

★Para ganhar vidas extras, é preciso pegar todas as pedras vermelhas de cada fase. O game também dá vidas com o rosto do personagem, mas aparecem muito poucos

Tá com coceira no dedo? Então pegue a segunda versão de Super Turrican para acabar com o comichão. Desta vez, os gráficos melhoraram sensivelmente e o game ganhou um enredo. Um jogo para os que gostam de um tradicional detono com tiros, muitas armas e itens. Além disso, não se perde continuação de um clássico. Mande ver!

GUERRA NA GALÁXIA

O tempo fechou de vez na galáxia. O exército da escuridão retornou poderoso e as defesas da Federação não foram suficientes para conter os ataques. Os agressores pretendem transformar a galáxia destruída na nova fortaleza de defesa. Como único sobrevivente das forças da liberdade, sua missão é impedir a concretização desse plano maligno.

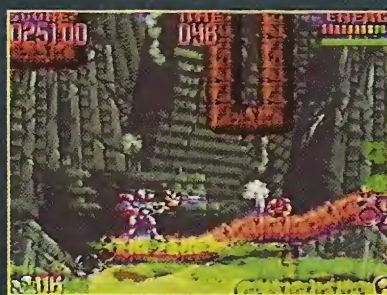
ESQUEMA SIMPLES

O jogo tem três níveis de dificuldade e o esquema de armas é bastante simples. Você usa a última arma que tiver coletado. Assim você não se preocupa em selecioná-las. As armas e itens sempre estão nas cápsulas Turrican, espalhadas pelos cenários. Atire algumas vezes para que os itens apareçam. Em todas as fases, pegue cada uma das pedras vermelhas (Gems) para ganhar uma vida extra.

LUTANDO CONTRA A ESCURIDÃO

DUNE WORLD

Dentro desta armação você encontra o primeiro chefe. Arrase o pescoçudo

THE SEWERS

Siga pulando sobre os canos pois eles se quebram de repente. Cuidado com a fumaça verde!

JAWS

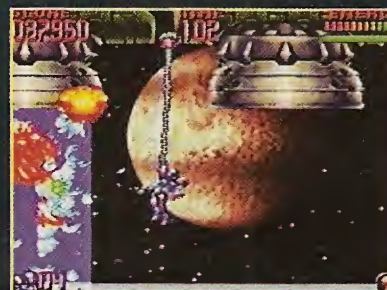
Fase na boca do tubarão girando. Pule com atenção e atire na língua. Sim, este tubarão tem língua

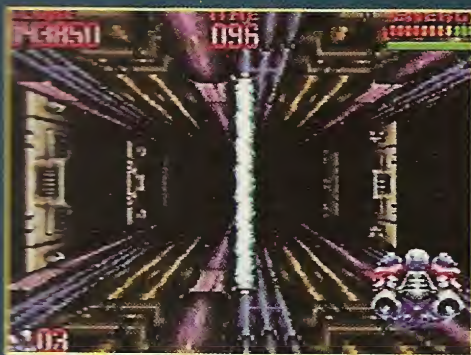
SAND PLANET

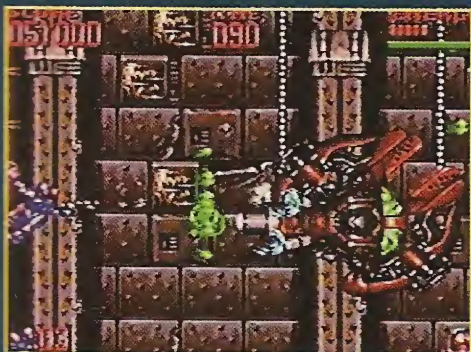
Use o tiro verde nos tentáculos do chefe. Fique ligado: depois que dois tentáculos são destruídos, ele muda de ataque

PIRATE ATTACK

Quando estiver sobre as cobras, fique esperto para pular quando ela descer

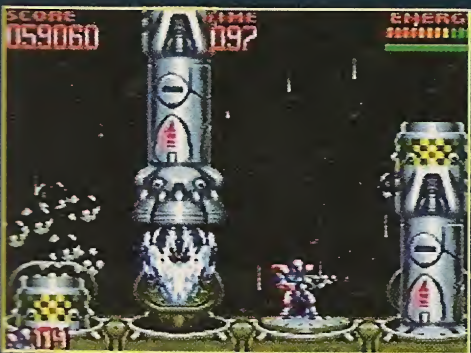
SPACE ESCAPE

Vá dependurado por debaixo da nave. Detone os fantasmas que surgem nas turbinas

HALL'S CORRIDOR

Nesta fase, o botão B é uma espécie de Turbo para o foguete. Não encoste nos cantos e desvie dos lasers

CYBERNETIC INSTALLATION

Agora o chefe é um cérebro dentro de uma armação metálica. Ele surge três vezes e, se te acertar, aperte A depressa para não cair

RETURN TO HELL'S CORRIDOR

De novo no corredor, pinta o cara com uma broca. Dê a volta com o Turbo e empurre-o para a parede

THE GREAT ESCAPE

Fase curta. A única coisa a fazer é pular de míssil em míssil, sempre pegando os itens

THE WEB OF TERROR

Sem essa de "caiu na rede é peixe". Desça o dedo na aranha chefe!

WATERY GRAVE

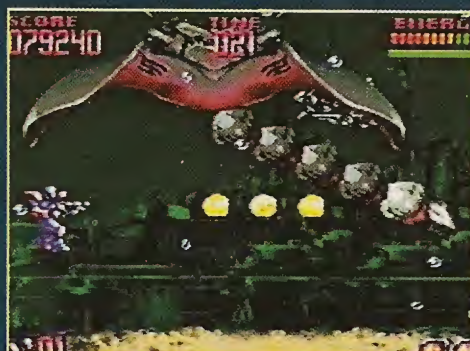
Destrua a escotilha do tubo e entre para procurar os geradores de energia. Note que o botão B serve para mudar de direção

PIRATE BASE

Eis que surge o gerador de energia. Mande chumbo e saia fora pois há outros três para detonar

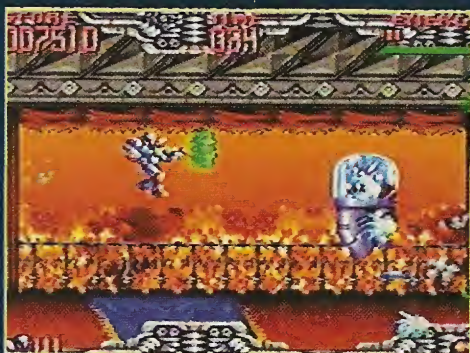
DEEP SPACE WHIRLPOOL

Curta o visual mas não se esqueça de destruir os inimigos

MANTA WAR

Chefe-arraia. Quando ela lhe derrubar da moto submarina, desvie dos seus ataques e espere a moto cair. Aí monte e encha a danada de tiros

THE FINAL CONQUEST

Esta fase parece de Axelay. Atire nos ferros e concentre o ataque nas pequenas partes verdes

EVIL'S PALACE

Grand finale! Destrua a cápsula onde está o Boss e depois use todas as suas armas. Boa sorte!

BOOGERMAN
Interplay
Aventura - 1 jogador

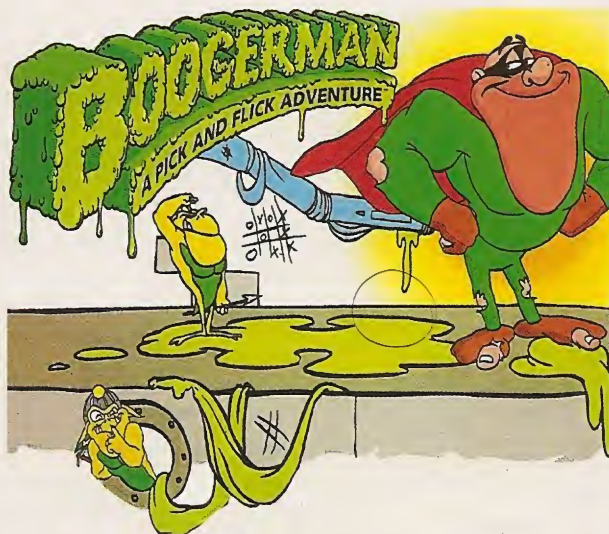
GRÁFICO	●●●●
SOM	●●●
DESAFIO	●●●
DIVERSÃO	●●●●
JOGABILIDADE	●●●●
ORIGINALIDADE	●●●

O jogo é engraçado, mas não oferece muito em termos de desafio. Ficou faltando tempero...

COMANDOS

B	Pular
Y	Atirar muco
A	Arrotar
A segurado	Superarroto
↓ + A	Pum
↓ + A segurado	Superpum
B, B segurado	Voar (só quando pega a pimenta)

ITENS

Muco	Aumenta o marcador de energia
Caixa com letra B	Aumenta um pouco o marcador de arrotos
Desentupidor	Coletando vários, ganha bônus
Capa	Restaura a força
Leite	Aumenta o poder do muco
Pimenta	Faz voar
Rosto	Vida extra
Monte de lixo	Esconde itens
Privada	Transporta para outro mundo
Nariz	Dá passagem
Lata de muco	Marca a tela

Que meleca! Boogerman faz sua suja aparição no SNES. O game rolou para Mega Drive no final de 94 e esta versão é idêntica. Muita sujeira, meleca de nariz e aquele bad smell (mau cheiro) do personagem. O game é completamente trash e o barato está nos movimentos de Booger e nos inimigos bem esquisitos. Com muitos itens e cenários absolutamente nojentos, Booger encara seis fases com várias telas e chefes no final. Se você for fraco de estômago, fique longe do cart!

X-CREMENT

Toda a sujeira do planeta foi teletransportada para uma outra dimensão a fim de evitar a poluição na Terra. Sem querer, um faxineiro entra na máquina e acaba se tornando o herói deste mundo gosmento. Gosto estragado o do cara, né? Boogerman, a Pick and Flick Adventure é isso aí.

PASSWORDS ATÉ O FINAL

Flatulent Swamps (chefe)	Fantasma, Globin com lança, Fantasma
The Pits	Monstro com bolas amarelas, Bicho vermelho, Fantasma
Boogerville	Bicho vermelho, Fantasma, Monstro branco
Mocous Montains	Globin com lança, Bicho vermelho, Fantasma
Mocous Montains (chefe)	Fantasma, Bicho vermelho, Monstro marrom
Pus Palace	Monstro com bolas amarelas, Booger, Fantasma
Último chefe	Monstro com bolas amarelas, Monstro branco, Booger

MUNDOS ASQUEROSOS

FLATULENT SWAMPS

Atrás da última árvore, no final da tela, há uma vida escondida

HickBoy e suas galinhas. Esbanje caca de nariz em cima dele

THE PITS

Encontrando privadas com setas para baixo, entre. Você vai papar itens num esgotão

BOOGERVILLE

Acerte este monstro de longe, pois ele se desmancha e seus restos podem te atingir

BOOGER MEISTER

O último chefe é porcão e ataca com sujeira de nariz. Proteja-se nos cantos e ataque com seus recursos podres

A galera mais nova se amarra nos desenhos Looney Tunes. E justamente por isso, o game do Gaguinho (Pork Pig) merecia pique e empolgação. A Acclaim fez um game apenas bonito, sem humor e desafio.

Gaguinho sonha que está em férias em lugares muito estranhos e você deve levá-lo à salvo até o final. Espalhados nas fases aparecem vidas extras e corações para a energia. Junte 100 pedaços de bolo para ganhar uma vida. Os Continues são infinitos e os marca-telas são X vermelhos no chão.

PORKY PIG'S Haunted Holiday (As Férias Assombradas do Gaguinho) Acclaim

Aventura - 1 jogador
Lançamento Playtronic

ola Fora! Faltou humor, desafio e um som legal

Ao avistar esse morcego, pule em sua cabeça para chegar até a porta da fase de bônus, acima à direita

Eufrasino Puxa-Briga é o chefe da fase 2. Pule na gangorra para que a frigideira ricocheteie as balas

Fase 3, Atlantis. Para detonar o tubarão-chefe, basta pular na cabeça do bicho

Piu-Piu dá o ar da graça. Aqui ele mergulha numa poção e vira monstro. Uahhhh!

THE DIG

Um adventure com enredo complexo, mas fácil de jogar e com visual do além

Depois de dois anos de muito suspense, finalmente The Dig (A escavação) é lançado e o resultado não decepciona. O game aproveita um argumento original de Steven Spielberg que, segundo ele, não foi filmado porque custaria caro demais. Os gráficos, com visual de desenhos animados, são lindos e bem detalhados e incluem muitas animações. O som também ficou ótimo e – o que é melhor – o game é fácil de jogar.

AMEAÇA NO CÉU

No futuro, um observatório astronômico detecta a perigosa aproximação de um asteróide, batizado de Attila, em rota de colisão fatal com a Terra. Imediatamente a NASA envia a nave Atlantis numa expedição de emergência chefiada pelo comandante Boston Low, que é o seu personagem. A tripulação inclui ainda um famoso geólogo e arqueólogo, Dr. Ludger Brink, a repórter Maggie Robbins e os astronautas Ken Borden e Cora Miles. O objetivo da missão é explodir dois artefatos nucleares (Alpha e Beta) em Attila e colocá-lo numa órbita segura.

Depois da explosão, Low, Brink e Robbins retornam ao asteróide e descobrem inesperados túneis, onde encontram placas metálicas com o formato das peças de Tangram (quebra-cabeças chinês de figuras geométricas). Juntando as peças, eles formam um quadrado e o inesperado acontece.

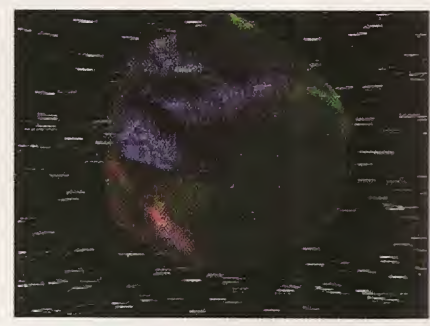
Vocês estão no planeta e tudo está calmo. De repente surge esse estranho espírito. O que significa? O que eles querem? Play the game!

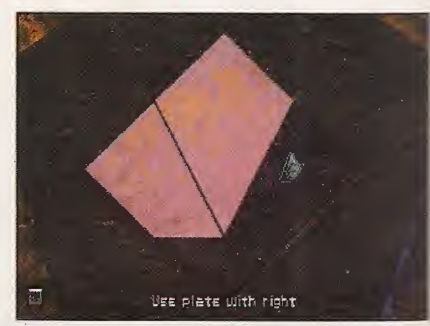
Cave um buraco nos quadrantes dois e três para instalar as bombas. Depois é só ativar os detonadores

PLANETA PERDIDO

O asteróide se revela uma nave espacial e os leva a um planeta desconhecido. À primeira vista, o planeta é desabitado, mas depois o grupo descobre que a civilização do lugar tinha o poder de reincorporar seus espíritos nos corpos, graças ao poder de um tipo de cristal. Essa técnica foi reutilizada tantas vezes que acabou perdendo seu poder e a população ficou aprisionada na forma de "espíritos". Agora o impasse começa: os astronautas querem retornar à Terra, mas os "espíritos" desejam usá-los para a sua libertação. Só você encontrará a solução.

FÁCIL DE JOGAR

The Dig é um game bastante longo, porém mais simples de se jogar que os adventures tradicionais. Para pegar um objeto, basta clicar sobre ele. O mesmo procedimento vale para uma conversa, só que quando você clica em alguém, aciona uma barra com ícones que indica os assuntos do diálogo. Clicando fora dos objetos, você ativa o seu inventário de itens e, para usá-los, basta clicar e carregá-los até o local desejado. Como não poderia deixar de acontecer em um game feito sob a inspiração de Spielberg, a trama se desenrola de forma cinematográfica, com surpresas, reviravoltas e grande quantidade de diálogos. No decorrer da história também aparecem puzzles que exigem uma boa dose de raciocínio.

Dê um look na transformação do asteróide em nave espacial. Animal, hein?

Clique nos displays para assistir algumas animações. Elas darão toques importantes sobre o que está por vir

Eis o Tangram. Coloque as placas metálicas nos lugares corretos e prepare-se para a surpresa

A ESCAVAÇÃO

A ultraesperada colaboração de Spielberg com a Lucas Arts chega arrasando

Mais uma animação interessante. Aqui o Dr. Brink é ressuscitado com os cristais. Haja poder!

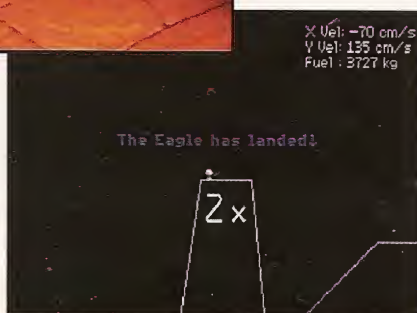
Coloque o Canister no animal morto. Feito isso, ressuscite-o com os cristais. Depois monte os ossos de acordo com o desenho do fóssil

Ligue as pontes de luz no cristal e vire a lente até o ponto certo. Depois aperte o botão

Neste painel você controla a sonda. Aperte quatro vezes para a esquerda e duas para baixo, para que ela pegue a lente que caiu. Para colocá-la no lugar certo, pressione seis vezes para a esquerda e quatro para cima

Repita a seqüência de cristais que aparece no Encraved Rod para abrir a porta. Use mouse para mudar o formato e a cor dos cristais, até atingir a forma desejada

A porta atrás do pilar está sem energia. Use o chifre (sink) para abrir o painel e depois ponha o cabo (wire) no buraco do chão

No seu inventário de itens, você encontra a Ultimate Pen. Ela serve para se comunicar com os outros membros da missão e também aciona um joguinho para desencanar um pouco: seu objetivo é pousar com segurança uma pequena nave. Divirta-se

THE DIG

Lucas Arts

Adventure - 1 jogador

PC 486 DX2, 66 MHz, 8 Mb RAM, 1 Mb HD, monitor VGA, CD-ROM de dupla velocidade, DOS 6.0.

Prós: A Lucas Arts inovou o conceito dos adventures com a introdução de animações e a simplificação da interface. Além disso, o enredo é muito envolvente.

Contras: O excesso de diálogos pode irritar os jogadores mais interessados na ação.

Avaliação 10

Informações: Brasoft, fone (011) 238-1444

SPACE QUEST 6
The Spinal Frontier

Muita ação e doideiras dão o tom deste Adventure espacial

Um jogo com tudo em cima: fácil de se jogar, história bem amarrada e muito bom-humor

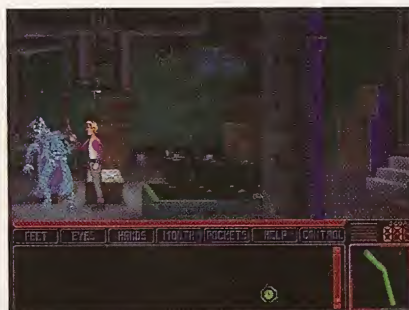
O novo game de Roger Wilco é uma trapalhada só, como não poderia deixar de ser. Desta vez, o desajeitado herói foi destituído do cargo de capitão, porque desintegrou um oficial superior, entre outros motivos. Agora Roger está na pior e você deve ajudá-lo a recuperar o prestígio perdido. Missão difícil, já que Roger não pode ser considerado um exemplo de inteligência.

VISUAL DE DESENHO

O game tem gráficos que lembram muito os desenhos animados atuais e traz uma interface bem simples. Com o botão direito do mouse você aciona os ícones para andar (Feet), olhar (Look), pegar coisas (Hands), conversar (Mouth). Desta forma, você também acessa o inventário de itens (Pocket). O jogo ainda oferece narração e legendas ao mesmo tempo, automaticamente. Isto facilita muito o entendimento.

PARÓDIAS MIL

A sexta aventura de Wilco é uma verdadeira paródia de filmes e games. Há tirações de sarro em cima de 2001 - Uma Odisséia no Espaço, Blade Runner, Star Trek, ToeJam & Earl e nem Street Fighter escapou e pinta numa versão com os Três Patetas. Além disso tudo, o narrador fica todo o tempo tirando o maior barato da cara de Roger.

Depois de achar a carteira de identidade na bicicleta, junte com a foto que você tirou para conseguir uma falsa credencial de um dos seguranças. Mostre-a para os alienígenas reunidos em torno de uma fumaça "estranha". Os caras desaparecem e você pega as mangueiras. Clique-as com o Hand para desembaraçá-las

Peça um drink special, pegue o balde de gelo, ligue a mangueira na máquina de chope e suba para ligar o nitrogênio. Daí, desça e acerte a cabeça do andróide com o cano. Recolha os cacos com a pá de lixo e dê para Blaine Runner

Na primeira luta de Stooge Fighter você perde. Por isso compre uma bebida e dê para o mendigo. O figura lhe descolará uma dica infalível para acessar o botão vermelho do golpe especial. Agora sim você vencerá

Você está preso no quarto. Pegue o prego e abra as algemas. Então dance sobre o quadro do Pelvis e acumule energia estática. Daí encoste no cara e lhe dê um belo choque

Saque só o que acontece com o grandalhão depois que você coloca dois chips em sua cabeça. O machão simplesmente solta a franga

SPACE QUEST 6

Sierra

Adventure - 1 jogador

PC 486 SX 25 MHz, 8 MB RAM, 5 MB HD, monitor SVGA, CD de dupla velocidade. Compatível com DOS 5.0 ou Windows 3.1

Prós: Apesar de todas as doideiras, percebe-se que os desafios seguem uma linha de raciocínio.

Avaliação **8,5**

Onde encontrar: Brasoft, fone (011) 283.5188

Star Wars

REBEL ASSAULT 2

The Hidden Empire

A saga espacial do cinema continua nos micros, com visual renovado e caprichado

A Lucas Arts caprichou neste segundo Rebel Assault. Desta vez, as animações usam a tela inteira e as digitalizações aparecem em tempo real. O resultado é tão bom que fica próximo ao conseguido com uma placa MPEG. Além disso, o game traz opções bem originais, como a que permite que você crie o seu próprio nível de dificuldade (Difficulty Editor), a partir de diversos tópicos configuráveis.

FASES VARIADAS

Um grande atrativo do game é a diversidade de fases. Rolam batalhas espaciais, vôos em corredores e fases de combates homem-a-homem. As fases aéreas exigem muita precisão com o mouse e o uso de um joystick é altamente recomendável.

A REVANCHE DE VADER

Depois que os rebeldes destruíram a estrela da morte, Darth Vader ficou furioso e prometeu vingança. Assim o Império desenvolveu novas naves que são invisíveis aos radares aliados. Com este novo arsenal, Vader pretende acabar de vez com a resistência dos rebeldes.

Em Asteroids Fields, você vôa entre asteróides. No modo Beginner, pintam setas indicando o caminho para desviar dos asteróides. Os pontos verdes são alvos

Em Speeder Bikes rola a famosa cena do filme, em que você voa entre árvores, no maior pau. Haja emoção!

Depois de entrar na nave, você se disfarça de inimigo. Agora é hora de mandar bala!

A animação inicial de Aboard the Terror mostra a súbita aparição da nave "invisível" do Império. Coisa linda!

Aqui em Imdaar Alpha, você está quase no final do game. Voar neste corredor, dentro da nave de Darth Vader, exige muita perícia. Vá com calma!

Confira todas as passwords na seção de Dicas desta edição

REBEL ASSAULT 2

Lucas Arts
Espacial: 1 jogador

PC 486 DX 50 MHz, 8 MB RAM, monitor VGA, CD-ROM de dupla velocidade, placas de som usuais, DOS 5.0. Compatível com Windows 95

Prós: Em relação ao primeiro Rebel Assault, este tem o visual mais nítido, a ação é mais rápida e o desafio maior.

Contras: As fases espaciais têm um visual muito repetitivo. Jogar com o mouse é complicado.

Avaliação 9,0

Onde encontrar: Brasoft, fone (011) 283.5188

GAMES PARA

O mercado de games para PC está fervendo. Dezenas de CDs estão chegando às lojas, atendendo aos mais variados gostos. Fizemos uma seleção bem variada do que está por aí.

TURMA DA MÔNICA SUPER-HERÓIS

A Diana Multimídia e a Maurício de Sousa Produções capricharam em mais uma aventura da turminha no CD-ROM. São três histórias animadas e mais três jogos: um quebra-cabeças, um jogo da forca e um dominó. Os gráficos e sons ficaram bons e a interatividade é bem legal. Ótima idéia para se divertir com os maiores heróis do quadrinhos nacionais.

Onde encontrar: Nas lojas de Informática, de CDs musicais e na Rede Saraiva de Livrarias.

Preço sugerido: R$ 54,00.

Ao lado, Mônica e Cebolinha apresentam o CD. Ao alto, cena do desenho O Super-Herói, uma das três histórias

MECHWARRIOR 2 - COMBATE NO SÉCULO 31

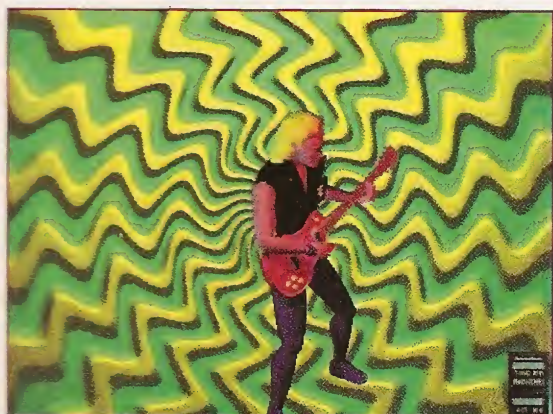
No ano de 3057, uma luta pelo poder alimenta uma sociedade de clãs em guerra. Este é o mote deste jogo explosivo, feito com gráficos tridimensionais, alta resolução em imagens e bons efeitos sonoros. A Activision caprichou e pôs no CD 15 robôs Battlemechs, totalmente configuráveis e com mais de 20 sistemas de armas. Pode ser jogado mano-a-mano, por modem ou em rede.

Onde encontrar: Planet Mídia, fone (011) 282-7899, São Paulo, SP.

Preço sugerido: R$ 83,00

TOTAL DISTORTION

Um game original, que coloca você no clima do showbusiness. Na pele do diretor de uma produtora de rock, você deve produzir um videoclip arrasador. Para isso, vai arriscar toda sua fama e fortuna em uma viagem interdimensional, em busca de atores, cenários e imagens.

Onde encontrar: MagnaHome, fone (011) 816-0700, São Paulo, SP. **Preço sugerido:** R$ 112,56

BURIED IN TIME

Quem jogou Day of the Tentacle vai se sentir à vontade neste game, que segue a mesma linha. Você vive um policial espacial, expulso da corporação, sob a acusação de ter mudado o rumo do tempo. Condenado injustamente, agora você terá de limpar o seu nome, viajando ao passado e ao futuro e enfrentando uma série de contratempos. O game vem em três CD's.

Onde encontrar: Magnahome, fone (011) 816-0700, São Paulo, SP.

Preço sugerido: R$ 68,92

POLICE QUEST: SWAT

Totalmente feito em vídeo, esta quinta versão de Police Quest da Sierra é a primeira sancionada pela própria S.W.A.T americana. Nela, o jogador vive situações reais participando desse grupo especial de policiais. O game vem em CD e exige muito mais raciocínio do que força bruta.

Onde encontrar: Brasoft, fone (011) 238-1444, São Paulo, SP.

Preço sugerido: R$ 69,00

TODOS OS GOSTOS

QUEM MATOU BRETT PENANCE?

Versão brasileira do CD de suspense da Creative Multimidia. Sua missão é descobrir, em seis horas virtuais de jogo, quem matou o surfista Brett Penance, podendo escolher entre três tipos diferentes de assassinato e culpados. Lançado em português pela editora Tulipa Negra, o CD traz outra boa surpresa na versão nacional: sua assistente nas investigações é a atriz Vivianne Pasmanter, que viveu a personagem Irene da novela "A Próxima Vítima".

Onde encontrar: Magnahome, fone (011) 816-0700, São Paulo, SP.

Preço sugerido: R$ 69,00

QUEM MATOU TAYLOR FRENCH?

Este é o segundo título da série da Creative Multimedia. O CD tem os mesmos predicados do Quem Matou Brett Penance, ou seja, finais diferentes, textos e locução em português e a participação da atriz Vivianne Pasmanter. Agora, você deverá descobrir quem matou a polêmica jornalista Taylor French.

Onde encontrar: Magnahome, fone (011) 816-0700, São Paulo, SP.

Preço sugerido: R$ 69,00

FLIGHT SIMULATOR

Esta é a versão 5.1 de um dos maiores clássicos da história dos games para computadores. Criado pela Microsoft, o primeiro Flight Simulator foi lançado no início dos anos 80, em aparelhos com processadores Z80!! Pra se ter uma idéia, o game era vendido em fita cassete. Esta versão, ultramelhorada, traz cenários e painéis fotográficos de Paris, Tóquio, Nova Iorque e regiões do Caribe, vendidos separadamente.

Onde encontrar: Nas principais lojas e revendas de produtos de informática do país. Preço não fornecido.

THE LAST DINASTY

A Sierra, muito bem-sucedida em games de aventura (como a série King's Quest) ataca agora com simuladores de combate espacial. O CD The Last Dinasty mescla características de games de ação com os de aventura e estratégia. Os cenários estão legais e os efeitos especiais são de tirar o fôlego.

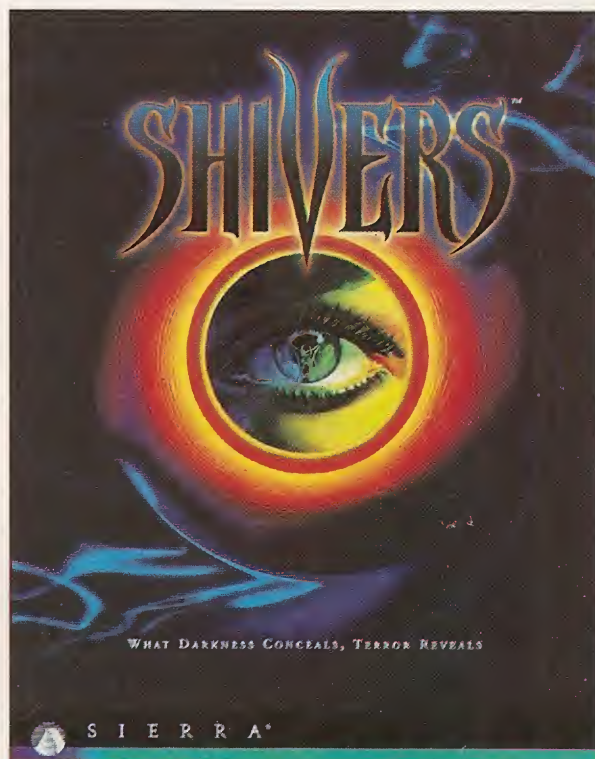
Onde encontrar: Brasoft, fone (011) 238-1444, São Paulo, SP.

Preço sugerido: R$ 70,00

SHIVERS

Na linha de jogaços como Phantasmagoria, Shivers é uma grande história de terror, cheia de mistérios, intrigas e suspenses. O CD traz cenários tridimensionais, com músicas e efeitos de dar calafrios.

Onde encontrar: Brasoft, fone (011) 238-1444, São Paulo, SP.

Preço sugerido: R$ 65,00

EDITORA AZUL

Fundador
Victor Civita
(1907-1990)

Diretoria
Angelo Rossi
Roberto Civita

Diretor Superintendente: Angelo Rossi

Diretor Editorial: Carlos C. Arruda
Diretor de Publicidade: Cláudio Santos
Diretora Comercial: Vera Helena M. Gomes
Diretor de Comunicação: Carlos Alberto Araújo
Diretor Financeiro: Pedro Frazão

REDAÇÃO

Editora-Chefe: Regina Giannetti
Editor: Paulo Montoia
Editora de Arte: Sônia Regina Aversa
Editor-Assistente: Betto D'Elboux
Editor-Assistente de Arte: João Ailton O. Andrade
Designer Gráfico: Tadeu Cerqueira Pereira
Diagramador: Renato Costa
Redatores: Bento Abreu e Suzete Stimpel
Coordenadora de Produção: Érica Luísa Assan Câmara

Colaboraram nesta Edição: Correspondentes: Angelo Ishi (Japão) e José Emilio Rondeau (EUA). Consultores: Ivan Cordon, Leonardo dos Anjos Santiago e Wagner P. Hernandez. Arte: Vilce Pedro da Silva

STAFF EDITORIAL

Azul Press: Benjamin S. Gonçalves
Sistemas Editoriais: Walter Toscano
Direção Responsável: Liège de Lima Dória Castelli

PUBLICIDADE

Gerente : Luiz Carlos Stein
Gerente de Vendas: Afonso Palomares
Gerente de Operações: Reginaldo Andrade
Supervisores de Contas: Maria Luiza Marot, Miriam Horta e Ricardo Santos
Contatos de Agência: Ana Maria Lobo, Andrea Madrid, Marcelo Cataldi e Rosária Pires
Contato: Vanessa Gregoracci
Coordenadores: Antônio Perissinoto, José Soares, Mônica Rosetti e Tieko Kuniyuk

COMERCIAL

Gerente de Planejamento: Ana Camargo
Gerente de Produto: André Felipe D'Amato
Gerente de Pesquisa: Silvia Campos

COMUNICAÇÃO

Gerente de Promoções: Sandra Galli Ponsoni
Gerente de Propaganda: Vavi Zalla

Ação Games é uma publicação quinzenal da Editora Azul S.A. **ISSN 0104-1630,** edição **98**, Janeiro de 1996. **São Paulo - Redação** e **Correspondência:** Av. Nações Unidas, 5.777, CEP 05479-900, tel: (011) 816-7866, Caixa Postal 66254, CEP 05389-970, fax: (011) 813-9115. **Rio de Janeiro:** Av. Presidente Wilson, 231 - sala 2503 - Castelo - Rio de Janeiro - CEP 20030-021, fone: (021) 532-0313. Caixa postal 4816, fax(021)532-1486 / 532-1583. Circulação desta revista: **1ª quinzena do mês. Números atrasados** (As seis últimas edições recolhidas, mediante disponibilidade do estoque), ao preço da última edição em banca. Peça por intermédio de seu jornaleiro ou distribuidora Dinap de sua cidade. Se preferir peça diretamente à Caixa Postal 2505, Osasco-SP - fax (011) 810-4800, fone (011) 810-6800 (Dinap) pagando com os cartões: Visa, Credicard e Diners, ou cheque nominal, acrescendo 30% ao valor pedido para despesas de postagem.

ANER **IVC**

IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A

PLAYSTATION
RIDGE RACER REVOLUTION

A emoção chegou em casa primeiro. O novo arcade da Namco arrepia em CD. São circuitos novos, desafio cabeludo e até retrovisor com ares de carro real.

SATURNO
DARIUS GAIDEN

A antológica nave da Taito chega aos 32 bits, com a mesma curtição dos velhos tempos.

MEGA
IZZY'S QUEST FOR THE OLYMPIC RINGS

O mascote das Olimpíadas de Atlanta estréia nas telas como herói dos games. Aventura da U.S. Gold, pra quem gosta de colecionar medalhas.

DICAS
DONKEY KONG COUNTRY 2

Valiosas dicas para avan[illegible] no cartucho de [illegible]iddy.

NOSSOS ENDEREÇOS

São Paulo: Av. Nações Unidas, 5777 - CEP 05479-900 - Tel.: (011) 816-7866 - Fax: (011) 813-9115 - São Paulo - SP
Rio de Janeiro: Av. Presidente Wilson, 231 - sala 2503 - Castelo - Rio de Janeiro - CEP 20030-021 - Tel.: (021) 532-0313 - Fax: (021) 532-1486 / 532-1583, Caixa Postal 4816

REPRESENTANTES DE PUBLICIDADE

Brasília: Espaço Com. Int. e Consult. Ltda. - SDS Ed. Venâncio, III - sala 202 - CEP 70300 - Brasília/DF - Tel.: (061) 321-0305 - Fax: (061) 226-3644
Campinas: CZ Press - Com. e Representações Ltda. - Rua Antônio Cesarino, 967 - CEP 13015-291 - Campinas/SP - Tel./Fax: (0192) 32-7975
Fortaleza: AG Holanda Comunicação - Rua Edgar Borges, 18 - sala 103 - CEP 60050-000 - Fortaleza/CE - Tel.: (085) 254-1666 Fax: (085) 231-4761
Minas Gerais: M.A.M. Publicidade e Repres. Ltda. - Av.Contorno, 8000 - sala 1101 - Ed. Wall Street - CEP 30110-907 - Belo Horizonte/MG - Tel. e Fax: (031) 291-6470
Paraná: M.L.C. - Representações Comerciais - R. Cândido de Abreu, 526 - cj. 604- Bloco B - CEP 80530-905 - Curitiba/PR - Tel.: (041) 253-4048 - Fax: (041) 252-2844
Rio de Janeiro: Segmento Editora S/C Ltda. - Av. Marechal Câmara, 160 - 9º andar - sala 929 - CEP 20020-080 - Telefax: (021) 220-3762
Rio Grande do Sul: Print Sul - Av. da Azenha, 1502 - cj. 206 - CEP 90060 - Porto Alegre/RS - Tel.: (051) 223-9528 - Fax: (051) 217-1005
Santa Catarina: By Speranza - Rua Dr. Alfredo Daura Jorge, 9 - Cond. Village II - Florianópolis/SC - Tel./Fax: (048) 232-0519
Vitória - Espírito Santo: Duarte Propaganda e Marketing Ltda. Rua Fábio Rusch, 42 A - Bento Ferreira, tel: (027) 325-3329 fax (027) 324-0421

VOCÊ VAI QUERER PASSAR AS FÉRIAS ASSISTINDO SESSÃO DA TARDE?

NTERNATIONAL SUPER-STAR SOCCER DELUXE

...melhor cart de futebol já ...do para o ...ES, com ...ões

SÓ R$ 89,90

MORTAL KOMBAT 3

O jogo de luta mais esperado do ano, com todos os códigos e golpes do arcade. São 14 lutadores, sete deles totalmente novos.

SÓ R$ 89,90

ONKEY KONG COUNTRY 2

...egunda parte do game ...ais vendido de todos ...os tempos, com ...00 níveis e gráficos ...es.

SÓ R$ 89,90

FIFA SOCCER 96

Versão 96 do clássico do futebol. 237 times, 12 ligas internacionais. Para SN e MD.

SÓ R$ 89,90

PANASONIC 3DO

Incluindo grátis o jogo mais vendido para 3DO: GEX.

2x R$ 265,00

JOGOS TAMBÉM DISPONÍVEIS:
Flying Nightmares, Road Rash, Blade Force, The Need For Speed, Super Street Fighters 2 Turbo, FIFA International Soccer, Daedalus Encounter, Ballz, Alone in the Dark 2, Capitan Quazar, Primal Rage, Wolfenstein 3D.

R$ 84,90 cada

SATURN

O 32 bits com maior capacidade de processamento do mercado.

2x R$ 310,00

JOGOS TAMBÉM DISPONÍVEIS:
Daytona USA, St. Fighter The Movie, Sim City 2000, FIFA Soccer 96, Worldwide Soccer, NBA Jam TE, Mortal Kombat II, Bug!, Sega Rally, Toshinden, Virtua Cop, Virtua Fighter 2, Shinobi Legions, VR Virtua Racing, e muitos outros.

R$ 84,90 cada

SONY PLAYSTATION

O console mais vendido em todo o mundo, com um preço imbatível.

2x R$ 300,00

JOGOS TAMBÉM DISPONÍVEIS: R$ 84,90 cada
Tekken, Toshinden, Mortal Kombat 3, Fifa Soccer 96, Ridge Racer, ESPN Extreme Games, St. Fighter The Movie, Wipeout, Doom, Goal Storm 3D Soccer, Road Rash, Twisted Metal, Warhawk, Jumping Flash, Destruction Derby, e muitos outros.

TEMOS ACESSÓRIOS PARA CONSOLES 32 BITS

...IRECT SHOPPING VOCÊ ACHA OS ÚLTIMOS ...ÇAMENTOS EM GAMES, DIRETO DOS EUA.

...omoções SNES — R$ 59,90

...on's Crest	Mega Man X
...onkey K. Land (G.Boy)	Mickey's Great Circus
...ouble Dragon 5	Mickey Mania
...squadrão Marte	Speed Racer
...atal Fury 2	Stunt Race FX
F-1 Roc 2 Built to Win	Super Game Boy
GP-1 Part 2	Super Mario All Stars
...egend of Zelda	Tiny Toon Adventures
...ansell Indy Car	X-Men Apocalypse

Últimas Novidades — SÓ R$ 84,90

Breath Of Fire 2 (SN)	NBA Live 96 (SN/MD)
Chrono Trigger (SN)	Ninja Gaiden Trilogy (SN)
Dirt Trax FX (SN)	Scooby Doo (SN/MD)
Final Fantasy 3 (SN)	Spawn (SN/MD)
Garfield (MD)	The Mask (SN)
Head on Soccer (SN/MD)	Toy Story (SN/MD)
Kawasaki Superbike (SN)	Vectorman (MD)
Mechwarrior 3050 (SN)	WWF Luta Livre (SN/MD)
Mega Man X3 (SN)	Zoop - Puzzle (SN/MD)

Top 10 16 bits — R$ 84,90

1) Yoshi's Island (SN)
2) Killer Instinct (SN)
3) Final Fight 3 (SN)
4) Earthworm Jim (SN/MD)
5) Donkey Kong Country 1 (SN)
6) Game Boy Transparente (GB)
7) Doom (SN)
8) Secret of Evermore (SN)
9) Super Street Fighter 2 (SN/MD)
10) Batman Forever (SN/MD)

(SN) = Super NES • (MD) = Genesis • (GB) = Game Boy

...PORTAÇÃO DIRETA EM NOME DO CLIENTE. FRETE E IMPOSTO JÁ INCLUÍDOS. ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO.

LIGUE GRÁTIS **0800 130 500** E RECEBA EM SUA CASA

Ela só
pensa em
Trululu
Tru lulu
Nestlé
Yopa
Tru lulu
Nestlé
Yopa
Chegou Trulul
Quem experimentou
já sabe que é bom
Nestlé
Yopa
Prazer irresistí